¡EXCLUSIVO: ESTUVIMOS CON EL DIRECTOR DE FURI KURI!

NUKE

ARGENTINA $5,90 • URUGUAY $55
PARAGUAY G 16.250 • CHILE $2.220
BOLIVIA $21,50 • VENEZUELA $2750

AÑO 2 • NUMERO 14

TU DOSIS MENSUAL DE ENERGIA FOTO

SAMURAI X Y ORPHEN

¡En dos espectaculares informes con toda la data!

OTAKON 2001

¡Fuimos a la expo de animé más importante de USA y te contamos todo lo que vimos!

- La nueva serie de Gunbuster
- ¡Sensacional Concurso Rurouni Kenshin!

EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com

ISSN 1515-1697
9 771515 169001 00014

MANGA • ANIME • ART BOOKS • MAQUETAS • CARDS

EDITORIAL

Por Patricio Land

¡Hola! Bienvenidos a una nueva entrega de nuestra revista, un número nacido de la vorágine animada que por estos días azota las pantallas de nuestro país. ¡De imprevisto la sobredosis de animé ha dejado mal parado hasta al más incrédulo de los fanáticos!

Sin cassettes suficientes a mano, nuestras aletargadas mentes debieron tramar complejos algoritmos para poder combinar los horarios de los distintos canales, evitando la superposición de los programas.

Tal vez los más astutos sepan o puedan programar las videocassetteras (el timer de la mía murió con el cambio de milenio y ahora no se sabe más el almanaque) pero la gran mayoría de nosotros está a punto de colapsar, a tal grado que los famosos ataques epilépticos propiciados por el bichito amarillo no serán nada comparados con los cerebros carbonizados derivados de sobredosis de Yamazaki y Dr. Slump.

Magic reaccionó contundentemente ante la movida de Locomotion, pero esta señal tampoco se queda atrás en materia de estrenos, reafirmando su postura de ser un canal empeñado en bendecir a un público en vías de fisuramiento.

Por su parte, el Cartoon Network va sobre seguro, pegando un éxito tras otro, pero con calma, casi con sabiduría.

En todo esto, mucho también tiene que ver que los canales de la competencia (Fox Kids, Nickelodeon, Disney, Warner) no sueltan prenda y se quedan con todas las producciones americanas para ellos; pero sea cual fuere el caso los beneficiarios somos todos nosotros (y los distribuidores japoneses que deben estar muy contentos) testigos de una nueva oleada de animé que parece llegar para quedarse.

Desde aquí los convoco a que sepamos aprovechar este momento único en el panorama local y que podamos brindar nuestro apoyo y reconocimiento a la apuesta de las señales de cable que se emiten en nuestro país.

Si los doblajes son feos, las series están mal traducidas y los subtitulados están en un idioma extraterrestre, manden cartas y mails solicitando que en el futuro se tomen estos detalles en cuenta (no sean malvados como nosotros), piensen que no tiene sentido boicotear todas las series simplemente porque no nos gustan las voces.

Seamos realistas, si no ayudamos a que los ratings suban vamos a terminar viendo los cartoons de Rambo y Alvin y las Ardillas.

¡Gracias por elegirnos!

STAFF

DISEÑO Y DIAGRAMACION

PATRICIO LAND
MAXIMO FRIAS
MARTIN VARSANO
GASTON ENRICHETTI

CORRECCION

DURGAN A. NALLAR

PUBLICIDAD

ANDRES LOGUERCIO

¡Buscá en el CD el archivo CONTENIDO.TXT y enterate de todo lo que pusimos en el Data Disc este mes!

VIDEOS:

COWBOY BEBOP LA PELICULA

LA NUEVA SERIE DE ESTAS ARRESTADO

SHIN GETTA VS. NEO GETTA ROBO

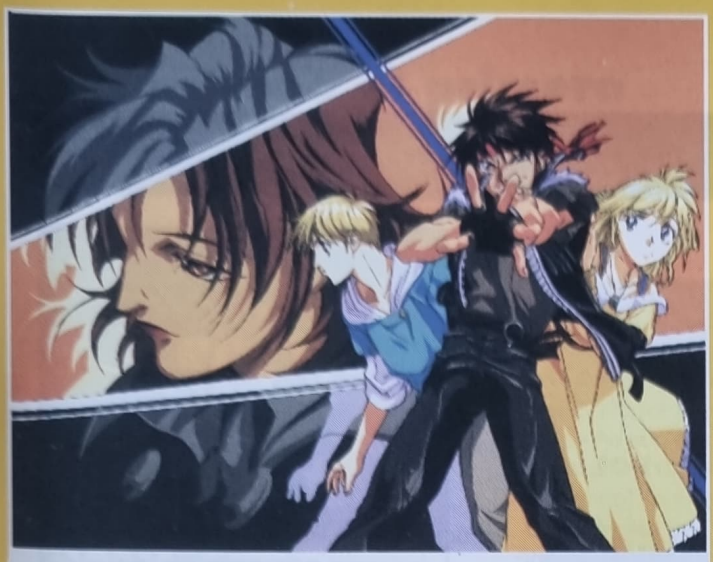
ANGELIC LAYER

¡Y MUCHO MAS!

DATA DISC

NUKE 14

2K1



SORCEROUS STABBER ORPHEN

El regreso del género fantástico a la pantalla chica

ADEMAS:

MANMACHINE INTERFACE

ACADEMIA CHOKUZOKA

¡EL MACH V TRANSPARENTE!

OTAKON 2001

¡Estuvimos en la expo más importante de los Estados Unidos y te contamos todo lo que vimos!

RUROUNI KENSHIN

Primera parte de un informe sobre la serie del momento

ACID RAIN	04
TERMINAL DOGMA	08
MANGA REPORT	28
FRIKY AREA	34
NO PAIN(T)	38
DATA DISC	39
BOMBS AWAY	40
ACADEMIA CHOKUZOKA	44

EL NUKE GUMI

Ignacio Esains
Manuel Silva
César Pereyra
Marcelo Romero
Ricardo López
Pablo A. Castro
Mister BoMo
Jorge Guesalaga (corresponsal en USA)
Fernando Brizuela
Diego Brizuela
José Maggi
Saiykio Anime Fansubs

Dedico muy especialmente este número a mi esposa Ana, a Larita mi hija, a Alberto y Marcia mis padres, y a mi nuevo sobrino Ulises (¡fuerza!) y por supuesto a todos los amigochis que mes a mes se ponen las pilas para seguir siendo los mejores todo junto y a último momento. ¡BANG!

STAFF

EDITOR Y DIRECTOR

PATRICIO LAND

IMPRENTA

NEW PRESS GRUPO IMPRESOR S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Capital Federal, Tel: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
Austral S.A., Isabel la Católica 137
Capital Federal, Tel: 4301-0701

Nuke es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín B. Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Bembihy Videla. Editada por Editorial PowerPlay. Laprida 1898, 11° "G", Capital Federal (1425), Tel: 4805-8974 Buenos Aires - Argentina
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 1515-1697

Todas las notas firmadas son opinión de sus respectivos autores.
Se prohibe la reproducción total o parcial de esta revista sin previa autorización por escrito de Editorial PowerPlay.
Los avisos comerciales de esta revista son responsabilidad exclusiva de los respectivos anunciantes.
All the brands /products names and artwork are trademark or registered trademarks of their owners.
Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista son copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos periodísticos.
Impresa en Argentina

Septiembre de 2001

Gunbuster, la secuela

Sorpresivamente, el enclave subterráneo **Gainax** ha emergido a la superficie y revelado emocionantes detalles sobre sus nuevos proyectos: por un lado el reclusivo Sr. **Hiroyuki Yamaga** ha abandonado **Blue Uru**, la secuela de su recordada **Wings of Honneamise** (Roial Espez For para los coleccionistas de cintas de magnetoscopio ibéricas) para preparar un fantoche muy poco prometedor llamado **Mahoromatic**, del que no dan ni ganas de hablar. Esperemos estar equivocados.

Además de esto, producirán un animé basado en **Princess Maker**, una saga de juegos-perversiones que ha provisto a **Gainax** de mucho yen en los tiempos difíciles.

Pero nada podía prepararnos para este inesperado torpedo de alegría: ¡se viene **Gunbuster 2**! Esta casi insuperable obra estaba iluminada por un equipo estelar, con **Koichi Ohata** en el diseño de mechas (aunque el **Gunbuster** sea del veterano **Kazuki Miyatake**), la animación de **Yuji Moriyama** (otro sensei, que está dando vueltas desde **Yamato**) y protagonizada por las mejores pilotas jamás diseñadas por **Haruhiko Mikimoto**. No hay detalles definitivos sobre esta segunda versión, no se sabe si serán más ovas, una película o qué, solo hay dos nombres al frente del proyecto que nublarán la visión del más exquisito: la dirección estará a cargo del nuevo talento **Kazuya Tsurumaki**, un amigo de la casa (ejem) y astro ascendente responsable de **FLCL**, nuestro animé favorito del 2000. Y por si esto no fuera suficiente para robotizarnos de felicidad, ¡el diseño de personajes será de **Yoshiyuki Sadamoto**, que no necesita presentación! Trataremos de bajar nuestras pulsaciones mientras esperamos con ansias esta inesperada novedad. ¡Hurra, volveremos a ser el fanzine oficial de **Gainax**!

¡TOP O NERAE 2!

¡En cualquier momento!

Kazumi Amano y Noriko Takaya, falta Jung Freud... ¿en la secuela estará el robot Lacan?

NOVEDADES SUPER-PODEROSAS

¡Se estrenó el primero de septiembre la gloriosa Peli de Bebop!

¡Llegan más novedades sobre '**Knocking on Heaven's Door**', la peli de **Cowboy Bebop** que esperamos con ansias!

Nuestros curtidos cuatreros se han infiltrado en el rancho **Bones** en busca de valiosa información, que pasamos a compartir con ustedes.

El 4 de agosto pasado se ofició una sencilla ceremonia en la que los vaqueros **Shinichi Watanabe** (director), **Hirokazu Yamadera** (Spike) y la maravillosa **Megumi Hayashibara** (Faye) celebraron la terminación de la película.

En medio del brindis, el **Sr. Watanabe** congeló la sonrisa de los ejecutivos de la **Sony** al anunciar que la película 'no estaba terminada todavía...' a lo que agregó: 'entre hoy y la fecha de estreno, en la primera semana de septiembre, se le pueden cambiar muchas cosas.'

Luego de que hubiera que aplicar respiración artificial a varios directivos, **Watanabe** aclaró que se refería a sutiles modificaciones en la banda sonora, y posteriormente el estreno se realizó sin sobresaltos.

Y hablando de la banda sonora, ¡ya ha sido lanzada en el Japón! (¡y ustedes ya la tienen, pero no digan nada!). Claro que por 3.200 yens el otaku impaciente recibirá una edición especial acompañada por un CD single con música inédita de la serie de TV.

Además de esto, el próximo 11 de octubre sale a la venta '**Future Blues**', un DVD en vivo de la banda The Seatbelts con **Yoko Kanno**.

Recientemente, en un reportaje con la TV nipona, el diseñador de personajes **Toshihito Kawamoto** (otro amigo nuestro... ejem, ejem) pisó el palito y dejó escapar una estremecedora exclusiva: **Sunrise** y **Bones** estarían planeando una nueva serie de **Bebop**, que entrará en producción a principios del 2002, además de pelis adicionales si ésta resulta ser un éxito.

Aunque la alegría duró poco, días después la propia gente de **Bones** salió a desmentir todo, aduciendo un malentendido como ocurre siempre...

En fin, nunca se sabe cómo terminan estas cosas.

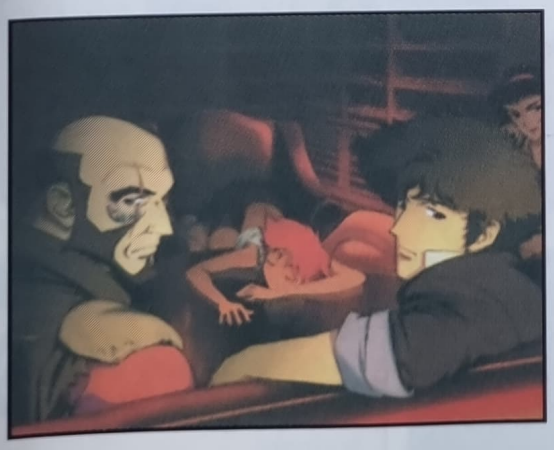
Por si esto fuera poco: **Columbia** (la marca del frío) **Pictures**, parte de la corporación **Sony**, ha decidido rechazar las ofertas de las compañías de animé y lanzará '**Knocking on Heaven's Door**' en los **Estados Unidos** en cine y video en el 2002, mientras que la serie de TV ya está pintando ser el nuevo éxito del **Cartoon Network USA**.

Y por estos lados, el estreno en **Locomotion** es inminente.

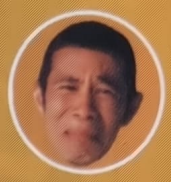
Marquen sus calendarios: ¡El 2002 será el año de la fiebre **Bebop**!

¿SPIKE Y JET ENFRENTADOS?

¡¡¡Queremos ver esta peli!!!!



GUTA Y NO GUTA

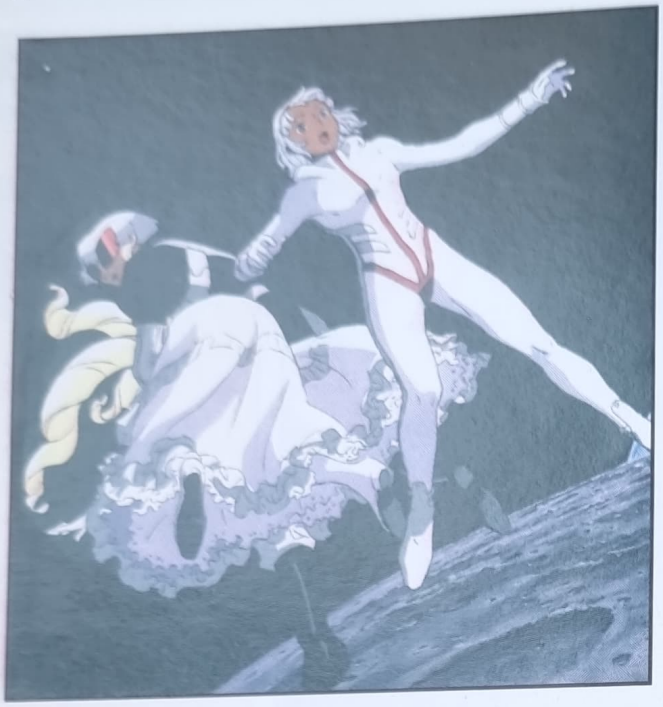


No guta: ¡El subtitulado de **Silent Möbius!** ¡Qué desastre! Durante todo el mes fue casi una pesadilla ver esta serie: no solo emitieron capítulos sin subtitular y con imagen quemada, sino que los subtitulados empiezan siempre a destiempo, omiten diálogos completos -más de uno de vital importancia para entender qué está pasando- y con graves errores ortográficos y de sintaxis... ¿algo más?... Sí: ¡los nombres están casi todos mal traducidos! ¿Kiddy **Felina** por Kiddy Phenil, Robert **De Vais** por De Vice, **Lebir** por Lebia, y a **Lamu Chan** le mandaron cualquiera! (menos mal que en el opening los tenían todos ya escritos).

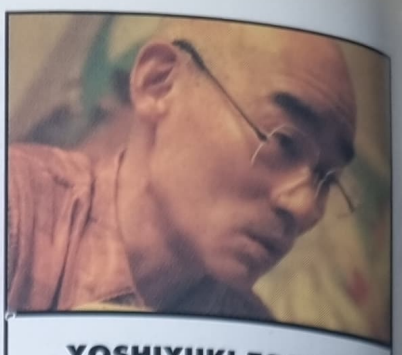
Realmente un trabajo lamentable, que eleva a los fansubs aficionados que se hacen en nuestro país al nivel de profesionales. Nunca pensamos que íbamos a decir algo así, pero si van a seguir subtitulando de esta manera mejor empiecen a doblar las voces.

Un asco, vea Sr. **Locomotion**, aunque parece que con los nuevos títulos aprendieron a usar las maquinitas... ya veremos...

La eterna sonrisa del Sr. Bandai: ¡hasta Turn A Gundama tiene película!



Mientras en los **Estados Unidos** culmina el estreno televisivo de la primera saga de la serie de robots más amada de Oriente con singular éxito (recordemos que las aventuras de **Amuro** y **Char Aznable** que están pasando por el **Cartoon Network USA** datan del año 1979), la pelada mente creativa detrás de esta historia no tiene planes de retirarse: el infame Gundam 9 -con-bigote (**Turn A Gundam**), tendrá versión cinematográfica, o mejor dicho dos versiones para la pantalla grande ya que '**Earth Light**' y '**Moonlight Butterfly**' se estrenarán juntas, aunque en realidad se trate de dos historias independientes escritas y dirigidas por el creador del primer **Gundam** al que hacíamos referencia: **Yoshiyuki Tomino**.

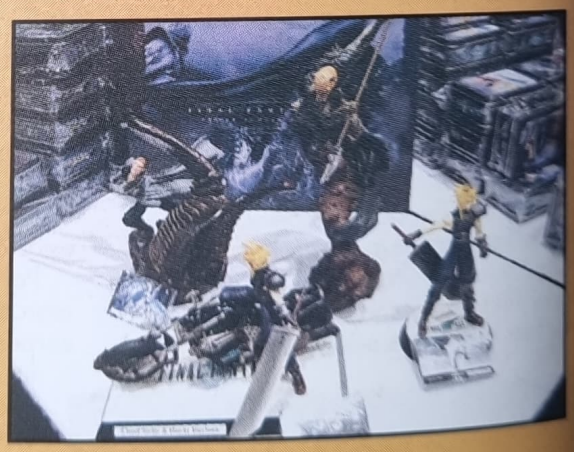


YOSHIYUKI TOMINO

Explica cómo con una sola idea se puede vivir toda una vida y dejar una sustanciosa herencia

Mega Exposición de Comics y Animé

Desde que el año pasado la idea germinara entre los pasillos de la malograda convención de comics argentina mas importante y peor organizada de los últimos años -no hace falta que aclaremos cuál- los rumores han venido circulando en el medio con mayor insistencia. Rumores sobre una mega convención de características revolucionarias, con una buena producción, artistas invitados de categoría -y que no falten o que ni siquiera se enteren de que habían sido convocados- material de exposición inédito en el país y eventos con participación activa por parte del público (concursos, karaoke, etc.) han venido circulando desde principios de año.



Consultados al respecto nuestros amigos de La Revistería -uno de los principales artífices de ésta mega movida - nos han confirmado que ya pueden ir preparandose porque Expocomics & Animé es un hecho. El evento tendra lugar a partir del 23 de noviembre hasta el 10 de diciembre en el predio de la Rural. En los próximos números contaremos con información mas detallada al respecto, por ahora todos los que quieran participar del evento pueden comunicarse al (5411) 46425130 / 46430010 o por email a info@larevisteria.com.ar

Los demás vayan preparando los disfraces!

EN EL DATA DISC DE ESTE NUMERO

Las bandas de sonido de tus series favoritas en versiones originales

Gonzo prepara artillería pesada

El fracaso rotundo de crítica y público que tuvo **Final Fantasy: The Spirits Within** en buena parte del mundo ha pasado desapercibido para los optimistas ejecutivos de **Square**, que anunciaron con bombos y platillos la producción para el 2002 de una nueva serie de televisión sin conexión alguna con la película, ni con los viejos ovas, ni con los juegos, así que bien podrían ser capítulos reciclados de **Señorita Cometa** y nadie se enteraría.

Produce **GONZO**, que se ha convertido en el estudio más odiado de **Nuke** al arruinar la promesa de continuar **Aonorokugo** para dedicarse a hacer productos más taquilleros como **Gatekeepers** y **Vandread**.

Y hablando de esta última, se viene el estreno inminente de la esperada continuación bajo el título de **Vandread Second Stage** (animé por el cual se pelean inexplicablemente las parties vernáculas).

La segunda serie agrega aún más personajes femeninos. Durará 26 capítulos en vez de los 13 de la original.

La otra novedad de **Gonzo**, quizás un poquito más prometedora, es la adaptación de la aclamada serie de novelas de ciencia ficción **Yukikaze** a una serie de 5 ovas. Esta serie, ambientada en un futuro cercano, se destaca por sus trepidantes escenas de combate aéreo que recuerdan un poco a los diseños de **Kawamori** para **Macross Plus**.

Dirige el desconocido **Masahiko Okuma**.

Vuelve Patlabor

Para los que saben disfrutar de una buena serie de robots utilitarios de **Patlabor**, hay maravillosas noticias: la tan demorada peli fantasma '**Patlabor XIII**' está programada para mayo del 2002.

La dirección corre a cargo de **Fumihiko Takayama** (Gundam 0080), y el guión estará basado en la línea argumental del manga '**El incidente industrial número 13**', en que los robots de la división deben combatir soldados modificados genéticamente. **Mamoru Oshii** esta vez se quedó afuera.

GUTA Y NO GUTA

Gutan: Todos los estrenos que se vienen en el planeta Japón: **Heart Library** y **Angel Tail** son dos nuevas chicas mágicas que harán las delicias de los fans orientales y, con suerte, nunca serán vistas por nosotros. Esperemos que no ocurra lo mismo con **Gekito! Crash Gear G-Turbo**, la nueva serie robotera de **Sunrise**.

X, la obra más popular de **Clamp**, estrena ova el 25 de agosto y serie de TV con espectaculares diseños y dirigida por el poderoso sensei **Yoshiaki Kawajiri** (creador de **Ninja Scroll** y **Cyber City Boedo**) el 3 de septiembre.

Tennis no Ojisama se traduce como 'El Príncipe del Tenis' y, por eso mismo, es la primera y última vez que hablaremos de ese animé en las páginas de esta revista.

No Guta: **Noota** y **Snoz** ¿de dónde salieron? **Mr. Hippo**, ¿estás ahí? ¡Te extrañamos!

RUROUNI KENSHIN

Introducción - Por Patricio Land

Nuestra nota de tapa de este número es una de las series de animé que más fanáticos tiene entre nuestros lectores y cuya popularidad no conoce fronteras; de más está decir que la cantidad de información sobre **Rurouni Kenshin** que hay en las revistas del medio es abrumadora, sin mencionar los excelentes sitios de Internet que a los que fervientes fanáticos han avocado horas y horas de trabajo en pos de exorcisar las pasiones que estos personajes despiertan.

Sin embargo, estamos seguros que una gran cantidad de lectores aún no se ha atrevido a involucrarse en el mundo imaginado por **Nobuhiro Watsuki**; porque está claro que para los fanáticos de los robots gigantes, las batallas espaciales, las peleas más allá de los límites humanos, el hentai más ardiente o las hazañas deportivas, poco puede tener de atractiva una serie de samurais ambientada en el Japón antiguo, donde poco de esto van a encontrar...

¿O tal vez me equivoque?

Bueno, seguramente hentai no, pero de todo lo otro, quieran creerlo o no, hay a patadas en esta fabulosa saga, que en Occidente se diera a conocer (por exigencias de la productora **Sony**) con el ridículo nombre de **Samurai X** (no insistan, lo de X no es por hentai).

Decidimos encarar esta primera parte sobre la historia de **Rurouni Kenshin** como una especie de juego de seducción hacia aquellos que por uno u otro motivo se hayan resistido aún a probar los encantos de esta obra.

LA SAGA DE SHISHIO

¡Sin dudas la etapa más poderosa de la primera temporada!

¿Podrá descansar el Battosai?

Más allá del grave desacierto por parte de la empresa **Centauro Comunicaciones** (de Colombia) a la hora de elegir a los artistas que pusieran sus voces para el doblaje al castellano, el estreno de **Kenshin** en el **Cartoon Network** no deja de ser sorprendente y digno del apoyo de todos los seguidores de este género en nuestro país.

A medida que vayan sucediéndose los episodios, seguramente les pasará por la cabeza la idea de que 'esto no lo pueden estar dando en el **Cartoon**'... y sinceramente hasta que no veamos buena parte de la saga en la misma pantalla donde minutos antes estuvieron **Los Súper Amigos** nosotros tampoco vamos a poder salir de nuestro asombro.

Es que, retomando el tema, **Rurouni Kenshin** es una de las series más salvajes que hemos tenido oportunidad de ver, en el amplio sentido de la palabra.

Salvajismo visual, salvajismo de ideas, salvajismo de emociones, salvajismo.

La Concepción

Es necesario destacar que **Watsuki**, el autor, no se tiró a la pileta a la hora de dibujar este manga, como muchos de los artistas de este género, que empiezan por una punta deambulando de un lado a

KAORU KAMIYA

Buena para la pelea, pero muy mala para la cocina

CARTOON NETWORK LUN/VIE 18:00 HS.

¡Buscá los wallpapers e ilustraciones de esta serie en el Data Disc!

otro hasta que en cierto momento una pequeña chispa de imaginación hace que al final del trayecto hayamos sido testigos de una aventura inolvidable.

Watsuki se tomó el trabajo de buscar un contexto histórico más que interesante y lleno de posibilidades (ver apartado en pág. 10), escenario donde puso en juego a un grupo de personajes -muchos de ellos inspirados en verdaderas figuras de la historia antigua del Japón. En pocas palabras: **Watsuki** se sentó a pensar antes de agarrar el Rotring y por eso pudo llegar a relatar una historia rica y compleja a lo largo de 28 volúmenes (y hasta una historia corta especial protagonizada por **Yahiko**).

Tomemos por ejemplo al protagonista, **Kenshin Himura**, un vagabundo que al principio anda por las calles de lo que alguna vez fue **Tokio**, aparentemente un tipo despreocupado, de dulce y tierno andar. Al poco tiempo nos enteramos que esta misma persona fue años atrás el más terrible asesino de la historia del **Japón**, al punto de haber ostentado el título del **Hitokiri Battosai** (el ´destajador´ según la traducción televisiva). ¡Terrible shock!

Podemos alegar que **Kenshin** peleaba por un ideal, por un cambio para el bien de sus compatriotas. ¿Pero eso borra la sangre y huesos de los cientos y cientos de guerreros que mellaron el filo de su katana?

Hay que tener mucha chapa para dotar al personaje principal de un manga (eventualmente un animé) con semejante características y controvertido pasado...

Cuando lo conocemos, el protagonista se ha hecho a sí mismo una promesa que no puede romper: en honor a todos aquellos cuya vida ha cercernado, dedicará el resto de sus días a ayudar al prójimo y a defender a aquellos que ama.

Kenshin se promete dejar al **Battosai** en el pasado y nunca más herir a nadie con un arma; claro está que hay días en que cumplir con lo pactado se hace duro de llevar, especialmente si el guerrero insaciable del pasado emerge en los momentos de furia.

Reciclar es la tarea

¿Se acuerdan de **Dragon Ball Z**?, ¿del **Puño de la Estrella del Norte**?, ¿de **Saint Seiya**? y por qué no hasta de ¿**Ranma 1/2**?

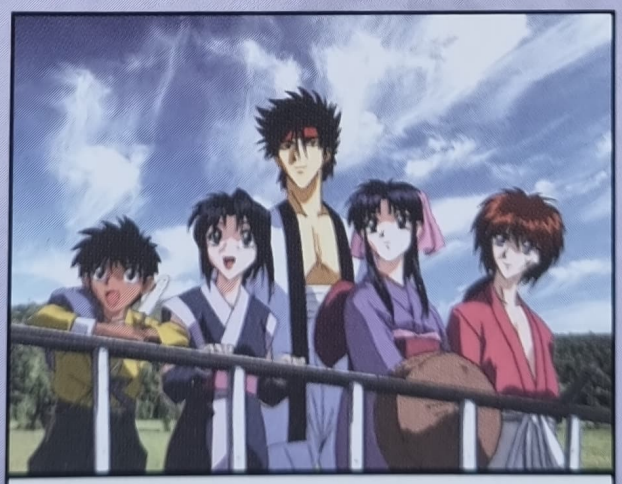
Rurouni Kenshin tiene un poco de todos ellos: increíbles batallas donde la victoria va de la mano del esfuerzo sobrehumano, viejos camaradas y honorables enemigos que vuelven en el momento menos oportuno, sabios maestros recelosos de enseñar sus técnicas definitivas y hasta gigantescos y deformes mastodontes salidos quién sabe dónde y armados hasta los dientes, dispuestos a aplastar sin miramientos a los chicos buenos.

Si lo analizamos por ese lado no vamos a encontrar nada novedoso en esta serie, después de todo y tal como su autor sostiene, '**Kenshin** es una historia para adolescentes y estos son los ingredientes que exige el género'.

Aunque seguir simplemente la receta al pie de la letra no asegura un manjar en la mesa, por lo que **Watsuki** puso especial énfasis en los condimentos y en cómo presentar el plato; así que volvamos un poco sobre el contexto histórico: la época donde los miembros del **Kenshin Gumi** (el grupo de **Kenshin**) y sus dramas fueron planteados es sencillamente genial.

Qué mejor período que el de la apertura de un país encerrado en sí mismo durante siglos a las puertas de la tecnología y de ideas radicales (sobre todo si el oscuro pasado de tradición, muerte y complots está pocos días hacia atrás y el futuro es una era donde el petróleo y las máquinas a vapor dominarán la Tierra).

Amigos lectores, con ustedes una saga inigualable, la de **Kenshin**, el samurai vagabundo.



Yendo para el viejo Fantabaires

Cruzando el puentecito sobre la Figueroa Alcorta

EL AUTOR
Nobuhiro Watsuki

Watsuki tuvo unas infancia y adolescencia fuertemente influenciadas por los manga que leía, como **Doraemon**, **Touch** y particularmente **Black Jack**.

Aunque durante toda la secundaria no agarró ni un libro de historia (confiesa haberla aprendido a medida que dibujaba y buscaba información para el manga) pronto se encontró siendo un gran apasionado de los libros de autores como Moeyo Ken y Shiba Ryutarou, de donde se nutrió de ideas para **Rurouni Kenshin**.

Contrariamente a lo que pueda suponerse, Watsuki tampoco la tiene clara con el Kendo (practicó un poco en la secundaria y nada más) ya que sus pasiones son realmente dibujar y jugar a los fichines de pelea, además de comprar muñecos y action figures especialmente de los **X-Men** (otra de sus historietas favoritas) y de robots gigantes onda **Getta Robo**.

Con el corazón más del lado del **Shinsengumi** que del **Ishinshishi** (sus personajes favoritos son Toshizo Hijikata, Souji Okita y por supuesto nuestro preferido también: **Saitoh Hajime**), después del inesperado éxito de **Kenshin** está probando suerte con una nueva historia ambientada en el Far West llamada **Gun Blaze West**, cuyo primer tomo recopilatorio ya se encuentra a la venta, aunque pocos quieran comprarlo debido al estilo totalmente diferente de dibujo que tiene este manga con respecto al de **Kenshin** (aunque a nosotros nos pareció muy divertido).

En fin, con 31 años de edad (nació un 26 de mayo), el bueno de **Watsuki** tiene tiempo todavía para seguir probando nuevos caminos antes de dedicarse de lleno al prometido manga sobre el **Shinsengumi**, que asegura algún día dibujará.

RUROUNI KENSHIN

La era Meiji: Samurais, espadas y trenes - Por Marcelo Romero

Nobuhiro Watsuki no solo hizo una obra donde los combates y sus técnicas son lo importante.

Para aquellos que siguen los animés de época (esos repletos de samurais, ninjas y espadas) no causa sorpresa encontrarse con narraciones complejas donde la ficción y el mito se funde con los hechos históricos hasta hacer irreconocibles unos y otros, pero en el caso de **Kenshin** esta multiplicidad de datos se transforma en una sofisticada trama política e histórica.

El período en el que la historia del **Battosai Hitokiri** se desarrolla es uno de los más violentos y decisivos de la historia japonesa: el Período **Meiji**.

Está época (que va de 1868 a 1912) representa la entrada del **Japón** a la era moderna, abandonando el régimen feudal que hasta entonces imperaba, y la apertura a Occidente luego de siglos de negarse al contacto con otras naciones. Varios clanes de samurai se rebelaron contra el poder del shogun e iniciaron un proceso de cambios conocido como '**Ishin**' (renovación) que culminó con la modernización de un imperio que todavía se encontraba en la edad media.

El lema 'Iluminación y Civilización' representaba los ideales que el nuevo régimen traía consigo. Esto produjo un shock cultural terrible del que nadie salió inmune: las antiguas tradiciones Zen y el estoico Bushido, el código de los samurais, chocaron con la occidentalización de las costumbres y la modernización de los ejércitos. Los conocimientos científicos y las tecnologías europeas irrumpieron vertiginosamente en un **Japón** que hasta el momento se encontraba muy atrasado en esos aspectos y que, por ejemplo, jamás había visto un tren.

Fue una época en constante flujo de cambio que dio origen a terribles sucesos y que alimentó el nacimiento de nuevos leyendas. **Bruce Sterling** en su cuento '**Flores de Edo**' reflejaba maravillosamente la traumática fusión en la que los postes de telégrafo convivían con la superstición de los demonios que supuestamente viajaban por los cables de cobre.

El colosal cambio a una potencia industrial no se hizo sin sangre.

La casta guerrera fue despojada de sus antiguos honores y privilegios y se tornó un delito el pasearse públicamente ostentando las dos espadas, atributos que simbolizaban su origen noble. Por toda la nación se sucedieron rebeliones, como la de **Kunamoto**, donde 200 samurais armados solo con katanas y lanzas se enfrentaron, y casi derrotaron, a dos mil soldados que contaban con artillería y armas de fuego.

Yukio Mishima, imponente escritor japonés, vivió obsesionado con estos episodios donde la muerte heroica se imponía y no importaba la victoria sino la pureza de la acción. Los samurais habían quedado obsoletos, pero eso no evitó que fueran convenientemente utilizados como agentes de control de la población y para oscuras operaciones encubiertas, surgidas de las estrategias de los políticos.

SMOOTH OPERATOR

Kenshin parece sumamente inofensivo, y sin embargo...

Tanto el **Ishin Shishi**, los samurais que apoyaban la reforma, como el **Shinsen-gumi**, los partidarios del **Bakufu**, el decadente sistema feudal, se rodearon de los mejores guerreros para combatir en las calles y para asesinarse mutuamente invocando lealtad a sus señores y estandartes.

En **Kenshin**, el autor ubicó a sus personajes en ese torbellino de pasiones, fidelidades exageradas y traiciones políticas.

Inclusive algunos de los personajes que aparecen en la serie realmente vivieron (como **Saito**) y otros están inspirados en verdaderos guerreros samurai de la época (**Sagara Sanosuke**, el amigo de **Kenshin**).

Fue una época violenta en la que la presión del mundo externo se hizo insostenible para el hasta entonces aislado imperio japonés.

Toda una era de intereses y ambiciones capitulaba pero con ella también se desvanecía una época de heroísmo y poesía.

EN EL DATA DISC DE ESTE MES:

¡Ilustraciones originales de los libros de arte de Rurouni Kenshin!

MANGA, ANIME, PELICULA Y NUEVOS OVAS

La cantidad de información y detalles para comentar sobre esta serie ha hecho decidirnos por dividir este extenso informe en dos entregas.

La primera correspondiente al ejemplar que tienen entre manos, abarca la serie televisiva desde el primer capítulo hasta el 62°, donde termina una de las sagas más importantes, además de hacer un repaso en los ovas y el afamado filme del año 1997.

También nos adentraremos en los personajes más importantes y los temas musicales que se vayan sucediendo más o menos a medida que los chicos del **Cartoon Network** los vayan poniendo en pantalla.

El animé de **Rurouni Kenshin** fue estrenado con toda la furia en enero de 1996 gracias al éxito que el manga estaba teniendo en las páginas del semanario **Weekly Shonen Jump** (cuna de tantas otras obras como Yu Yu Hakusho, Dragon Ball, Video Girl Ai, etc. de la editorial **Shueisha**).

Al momento de ponerse en el aire, la versión en historietas de **Kenshin** era todo un éxito de ventas, con siete tomos recopilatorios en la calle, lo que generaba una ansiedad incontenible tanto por parte del público como por parte de los responsables de llevar esta obra a la pantalla chica.

Cabe destacar que la producción de **Sony Pictures Entertainment**, dirigida por **Ichihiro Furuhashi** (que ya había aprendido del tema tras haber ocupado el mismo rol en **Ranma 1/2**) afortunadamente no decepcionó a los fans, todo lo contrario; por lo menos durante la primera temporada, ya que luego las cosas se fueron un tanto de control, como ya veremos más adelante.

Todos los episodios tienen una calidad media de animación y arte realmente elevada, sin mayores alteraciones en cuanto al estilo del dibujo entre un capítulo y otro, lo cual es una bendición.

Planos y posiciones de cámara no tan comunes en este tipo de género hacen que muchos episodios gocen de la dinámica propia de un videojuego -sobre todo durante los combates en la saga de **Shishio**- lo cual le da una despliegue visual envidiable.

Todo fue un Paraíso hasta que concluyó la primera temporada de la serie en el episodio número 67, basado casi fielmente en las vicisitudes dibujadas por su autor en el manga.

Sony se equivoca

Al preparar el siguiente año de **Rurouni Kenshin**, el primer inconveniente con el que se topa la producción es que por aquel entonces el animé ya casi había consumido todo el material dibujado por **Watsuki** y se encontraron con que los tiempos del artista eran incompatibles con la máquina devoradora de páginas en que se había convertido el animé.

Así se tomó una decisión que pronto lamentarían los ejecutivos de Sony: el inventar varias sagas 'de relleno' mientras esperaban que el pobre **Watsuki** terminara de entintar a media máquina las viñetas.

Fue entonces que los caminos se separaron a partir del acto 151 del manga, y la serie animada deambuló por las sagas inventadas durante casi medio año, totalizando desde el comienzo unos 39 capítulos no basados en el manga y que paradójicamente fueron el acabóse para la serie ya que los fans, tras la emoción generada por la última parte del 'arco de **Kioto**' (fin de la saga de **Shishio** que comentamos en este número) querían ver el tercer arco narrativo que **Watsuki** estaba incursionando en el manga y no los inventos de los guionistas de **Sony**, por lo que los ratings cayeron estrepitosamente, **Fuji TV** levantó el programa y todos se quedaron bien calentitos.

¡DOS NUEVOS OVAS!

Estarán a la venta en el Japón a partir de diciembre

Para calmar a las fieras se decidió lanzar en video el supuesto 'último episodio' que lleva el número 95 (ver apartado de pag. 19).

Luego llegó la película (1997) y los 4 ovas (1999) pero la última parte del manga nunca fue adaptada a la animación; una lástima porque la trama se vuelve cada vez más interesante, al punto que hasta la pobre **Kaoru** casi pasa a mejor vida durante el tomo 24.

Los nuevos ovas

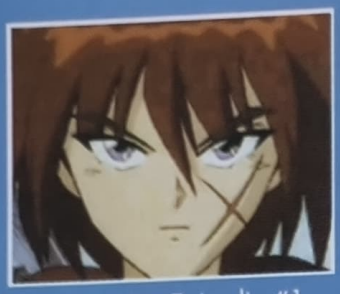
Hace pocas semanas, **Sony** confirmó la noticia de que dos nuevos ovas saldrán al mercado en diciembre de este año y febrero de 2002.

Bajo el título de **Seisouhen**, por ahora sólo se sabe que los personajes principales de la serie harán su aparición como de costumbre y aunque mucho se ha especulado sobre si se trataría sobre la saga nunca animada (conocida como la de 'la Venganza'), pero los rumores apuntan a que será una historia original sin vinculación directa con el manga, dirigida por el mismo responsable de la serie, el Sr. **Kazuhiro Furuhashi**.

RUROUNI KENSHIN

Guía de Personajes - Episodios 1 a 62

Kenshin Himura (Shinta) Hitokiri Battousai
(voz, Suzukaze Mayo/Alexander Paez)



Aparición Episodio #1

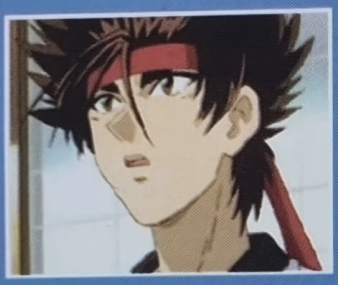
Tiene 28 años (20 de julio del '51). Luchando para el Ishinshishi se gana el título de Hitokiri Battousai (el Destajador) debido a la innumerable cantidad de asesinatos que cometió en pos de abrirle al Japón las puertas de una nueva era. Tras la muerte de sus padres y de su tutor, es entrenado por Seijuro Hiko hasta que a los 13 años abandona a su maestro. Terminada la guerra, Kenshin jura abandonar su pasado y comenzar una nueva vida, para lo cual adopta una espada de filo invertido (sakabató) para evitar dañar más gente y compensar lo hecho en el pasado ayudando a los débiles.

Kaoru Kamiya
(voz, Miki Fujitana/Vilma Vera)

Aparición Episodio #1

Cuando su destino se cruza con el de Kenshin ella tiene 17 años (12 de junio del '62). Antes de fallecer, su padre fundó un dojo para difundir el estilo Kamiya Kasshin para 'proteger a la gente con la espada'. Pero las cosas en el dojo van de mala en peor, especialmente desde que un sujeto, haciéndose pasar por el legendario Battosai, comete varios asesinatos en nombre de la escuela de Kaoru, y por ello se las verá con Kenshin. Tiene un carácter irascible, es violenta y mala cocinera. A pesar de conocer el verdadero pasado de Himura ella logra comprenderlo y amarlo profundamente.

Sanosuke 'Sano' Sagara
Zanza (hasta que se queda sin zanbató)
(voz, Yuji Ueda/Eleazar Osorio)



Aparición Episodio #4

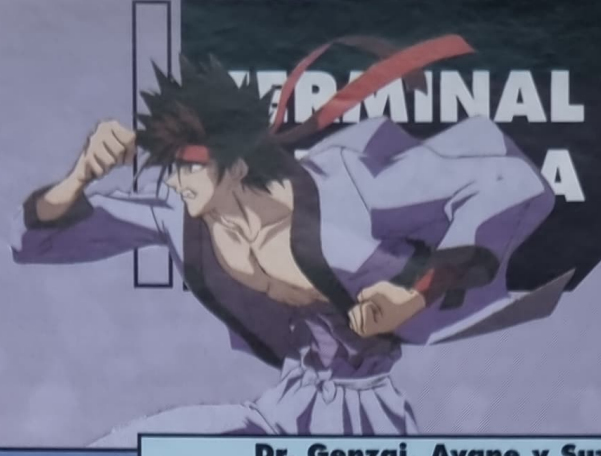
De 19 años de edad (8 de febrero del '60). Tras el primer encuentro con Kenshin, donde éste destruye su gigantesca espada zanbató, decide pelear siempre con los propios puños. De pequeño fue miembro del Seikihou Tai y fiel seguidor de su jefe Sagara Sozo, hasta que el grupo es traicionado y asesinado por el gobierno. Tras la muerte de su mentor, decide adoptar su apellido y a partir de entonces se dedica a vagabundear y probar suerte como mercenario, hasta que le encomiendan la misión de matar a Kenshin y replantea su vida. Cuando puede le tira onda a Megumi...

Yahiko Myoujin
(voz, Miina Tominaga/Carlos Alberto Ramírez)

Aparición Episodio #3

Edad: 10 años (21 de enero del '69). De pequeño ha quedado huérfano ya que su padre, como partidario del Bakufu, murió enfrentándose al Ishinshishi. Tras el fallecimiento de su madre es 'adoptado' por un grupo yakuza y es obligado a robar para ellos, hasta que es rescatado por Kaouru y Kenshin. Es cabeza dura y sumamente valeroso (debido a que por sus venas corre sangre samurai) y utiliza una espada de bambú (shinai) tanto durante sus lecciones con Kaoru como durante las peleas. Gusta de Tsubame, una chica que trabaja en el restaurant del pueblo.

Rurouni Kenshin
Basada en el manga de **Nobuhiro Watsuki**. Emitida entre el 10 de enero de 1996 y el 8 de septiembre de 1998 - 94 episodios (el 95° editado solo en video) - Producción: Studio Gallop - Fuji TV - Sony.
Director: Kazuhiro Furuhashi



Aparición Episodio #1

Dr. Genzai, Ayane y Suzume
(voz, Gustavo Restrepo/
Claudia Chavarro/Nancy Cardozo)

Este anciano es un excelente médico que va y viene del dojo, dejando a sus dos nietas temporalmente al cuidado de Kaoru y posteriormente de Kenshin cuando ambas nenitas se encariñan totalmente con el ex Battosai.

Aparición Episodio #8

Megumi Takani
(voz, Mika Doi/Nancy Cortez)

Tiene 21 años (diciembre del '57), descendiente de una familia con importartantes conocimientos de medicina residentes en Aizu. El trágico destino hizo que la joven perdiera también a sus seres queridos y terminara como asistente de un médico en Tokio, quien más tarde es asesinado por una disputa con un traficante de opio. Víctima de las circunstancias, ella termina ocupándose de las sucias tareas de su ex empleador. Su camino se enlaza con la de nuestros héroes tras la muerte de un amigo de Sano. Tiene un gran interés sentimental en Kenshin (a quien llama Ken-san), es muy bella, sensual e inteligente, aunque algo sacada y calculadora.

Aparición Episodio #6

Udu Jine
(voz, Ohtsuka Akio)

Era un Hitokiri cebado de sangre durante la guerra. Al término de ésta siguió dedicándose a matar gente a lo loco bajo el seudónimo de Kurogasa (sombrero negro). Al saber que Kenshin aún está vivo, lo embarga el deseo de desafiar al Battosai, pero Kenshin ya no pelea como antes, de manera que se las ingenia para hacer surgir su furia. Termina suicidándose al ser derrotado.

Aparición Episodio #19

Isurugi Raijuuta

Este era un delirante que quería formar una nueva nación compuesta por los mejores samurais de la región de Izu. Pero para llevar a cabo sus planes necesitaría algo más que ideas del pasado, de manera que se quiso ganar el afecto de Yutaro Tsukayama, un chico de fortuna y buena posición que había quedado huérfano de niño. Kenshin descubre todo el plan y lo mismo hace el ejército, aunque es el primero el que le hace morder el polvo para proteger los sentimientos de Yutaro, a quien el chabón había traicionado sin remordimientos.

Episodios 1-7
Primera parte de la Saga de Tokio

La era **Edo** ha quedado atrás, es el año 1871 (11 de la era **Meiji**) y un vagabundo con aspecto despreocupado -pero con espada de filo invertido a la cintura- deambula por las calles de **Tokio**. Inesperadamente es atacado por detrás. La agresión viene por parte de una chica, **Kaoru Kamija**, dueña del Dojo **Kamiya Kasshin**, quien confunde al recién llegado con un asesino despiadado que en nombre de su escuela siembra la muerte por las calles. El asesino dice ser el legendario **Hitokiri Battosai**, pero en realidad es un farsante de nombre **Hiruma Goei**.

Aclarado a medias el malentendido, el vagabundo se identifica como **Kenshin Himura**, y pronto entablará una buena amistad con la chica, especialmente luego de desenmascarar al malvado **Goei** y volver a poner las cosas en orden en el dojo de **Kaoru**, donde ahora se ha instalado. Pero en pos de defender a la joven la verdadera identidad de Kenshin también es puesta al descubierto y el mismo confiesa haber sido el **Hitokiri Battosai**, la espada más sangrienta del Japón, del cual se había perdido el rastro cerca de diez años atrás.

Pronto ambos amigos se toparán con los futuros miembros del **Kenshin** gumi: **Yahiko Myoujin** (un chico de diez años explotado por la mafia yakuza) y el desafiante **Sanosuke Sagara**, un peleador callejero poseedor de una gigantesca espada **Zanbató** (normalmente utilizada para derribar jinetes) que ha sido contratado por **Goei** para eliminar a **Kenshin** y vengar su honor. En la pelea el protagonista parte fácilmente la **Zanbató** de **Sanosuke** al medio y lo derrota sin demasiados miramientos. Es allí cuando el desafiante nota que su oponente es un ser especial, no es como el resto de la gente del **Ishinshishi** que había traicionado a los suyos tiempo atrás. Siendo abatido por un guerrero formidable **Sanosuke** decide, al igual que **Kenshin**, abandonar su pasado violento dejando el apodo de **Zanza** detrás.

Pronto se entera de que el otrora **Battosai** ha emprendido un camino de redención, para el cual la promesa de nunca más matar a otra persona tiene valor de ley.

Sanosuke y **Kenshin** se harán inseparables amigos desde entonces.

Pero la tranquilidad dura poco; una extraña serie de asesinatos de altos funcionarios del gobierno hace que se le pida a **Kenshin** ayuda para descubrir quién es el hombre que se oculta detrás de esas muertes.

Apenas aceptada la tarea, se presenta ante nuestros héroes un oscuro personaje del pasado a quien **Himura** reconoce como **Udo Jine**, un ex miembro del Shinsen gumi quien, tras terminar la guerra, siguió matando por puro placer. Pero **Udo Jine** también reconoce a **Kenshin** asociándolo con el legendario destajador y pronto su entusiasmo se ve desbordado al encontrar un enemigo digno de su espada. Sin embargo, grande es su decepción cuando nota que **Kenshin** ya no da rienda suelta a su furia asesina como antes.

Entonces, inesperadamente, rapta a **Kaouru** delante de las narices de Kenshin para enfurecerlo y así lograr que vuelva a convertirse en el **Hitokiri Battosai**. Aprovechándose de su habilidad para hipnotizar y dejar fuera de combate al oponente, **Udo** paraliza la respiración de la chica hasta dejarla al borde de la muerte; esto hace reaccionar a **Himura**, quien por un momento vuelve a ser el destajador ciego de odio y derrota a **Udo** sin mayores miramientos. Aterrorizada por lo que pasa ante sus ojos, **Kaoru** logra liberarse del hechizo de **Udo** llevando la paz al espíritu del samurai vagabundo, quien se abstiene de dar muerte a su oponente. Antes de suicidarse, las palabras de **Udo** son lapidarias: 'un **Hitokiri** será siempre **Hitokiri**...'

MOONLIGHTNING

Buscando el gato que se escapó del Dojo

TERMINAL DOGMA

Episodios 8-11
Segunda parte de la Saga de Tokio
Oniwa Banshu

Unos hombres persiguen a una mujer por las calles del pueblo.

Jugando a los dados, **Sano** descubre que un amigo al que le debe plata ha muerto por causa del opio. De pronto la mujer que huía irrumpe en donde están **Kenshin** y los demás, clamando ayuda, tras ella los perseguidores clamando ser la guardia personal de **Takeda Kanryu** (un peligroso yakuza). **Sano** los trata como es debido y les da unos cuantos golpes. La mujer dice llamarse **Takami Megumi** y asegura desconocer a los agresores. Más tarde ambos llevan a la mujer al dojo de **Kaoru**, lo cual pone de la cabeza a la dueña, sobre todo por el trato confianzudo de **Megumi** hacia Kenshin (a quien llama Ken-san). La mujer pone a los chicos buenos al tanto de la gente de **Takeda**, sobre todo de su jefe, un ninja Onmitsu que era el jefe de la guardia secreta del castillo **Edo**, luego convertido en líder del **Oniwa Banshu** a los 15 años: **Shinomori Aoshi**.

Pronto llegan al dojo los esbirros del enemigo y tras vencer fácilmente al grandulón tirafuego el otro le clava un dardo envenenado a **Yahiko**, dardo envenenado con veneno mandara, aunque el ataque iba dirigido a **Megumi**. Ante lo grave de los hechos (**Yahiko** tiene menos de una hora de vida), la mujer confiesa tener conocimientos de medicina e indica a los demás el antídoto a proporcionarle; y así el chico pronto se recupera. Al ver cómo todos se comportan como en un familia, **Megumi** extraña la suya propia. Todos han aceptado a la recién llegada excepto **Sano**, quien ha encontrado el opio que ella llevaba y sospecha de ella. Por su parte, **Kenshin** se entera de que el padre de la mujer era un famoso médico en **Aizu**, muerto durante la guerra.

Unica sobreviviente, Megumi trabaja como asistente de un médico que fabricaba opio para **Takeda**, pero por una desavenencia fue asesinado por éste, quedando la chica a merced del yakuza.

Sano descubre el secreto de la mujer, ¡pero pronto al ser atacados, **Megumi** es raptada!

¡Sin perder un minuto los Kenshin gumi van al rescate de la chica! Fácilmente entran en la residencia de **Takeda**, mientras tanto la mujer que cura falla en su intento de matar al **Yakuza**.

Dentro de la residencia, **Aoshi Shinomori**, jefe del Oniwabanshu, que sirven como guardaespaldas del traficante, se promete vencer a **Himura** en pos de convertirse en el guerrero más poderoso de cuantos hayan pisado el **Japón**.

Cuando ambos se enfrentan cara a cara, **Kenshin** nota que su adversario se vale de una espada corta. La defensa impenetrable de **Aoshi** es vencida por el pelirrojo, quien equilibra la diferencia de alturas entre ambos al tomar su sabakató por delante de la empuñadura; pero usando una increíble técnica de movimiento lento del Jissen Kenbu, **Aoshi** fácilmente hiere a Kenshin en el pecho haciéndole un Kaiten Kenbu, un ataque del que nadie ha sobrevivido.

¡Pero **Himura** se recupera y ante el mismo ataque logra tomar el arma de **Aoshi** y derrotarlo!

Kenshin le dice que no le importa el título del mejor guerrero... que se lo quede si le place.

Mientras **Shinomoru** está inconciente en el suelo, ¡sus fieles hombres del **Oniwabashu** vuelven a defender a su jefe!

Cuando **Aoshi** se levanta preguntándose por qué aún sigue con vida, el perro de **Takeda** irrumpe con una ametralladora y los cuatro lugartenientes de **Aoshi** dan la vida por su jefe. **Kenshin** derrota al yakuza y libera a **Megumi**, quien se va con el Dr. **Genzai**. **Aoshi** da sepultura a sus hombres sin abandonar la idea de volver a enfrentarse con el **Battosai** y clamar venganza.

EL ONIWA BANSHU

Valerosos guerreros signados por su lealtad

Episodios 19-21
Tercera parte de la Saga de Tokio
El Imperio soñado de Raijiuuta

Nuestros amigos son invitados a la casa de la hermana del doctor **Genzai**. Al poco tiempo conocerán a **Yutaro**, un joven de buen pasar y con un carácter algo engreído, consecuencia de haber crecido huérfano de muy chico (como la mayoría de los personajes de esta serie).

El joven quiere llegar a ser bueno con la espada y presiona a **Kenshin** para que sea su maestro. Como es previsible, el ex **Battosai** se niega y el dueño de casa abandona la discución al ser llamado por uno de los sirvientes que le avisa que su caballo está listo para ser ensillado.

Durante la cabalgata **Yutaro** es atacado por un grupo de malvivientes, pero a poco de andar es rescatado por un desconocido que oportunamente se identifica como **Isurgi Raijuuta**. Pronto **Kenshin**, **Kaoru** y **Yahiko** arriban al lugar impidiendo que el misterioso justiciero siga matando más ladronzuelos.

El pibe se flashea mal y no duda en comparar al recién conocido con su padre, adoptándolo de inmediato como instructor, tarea que **Raijuuta** cumple a medias puesto que lo único que le interesa es el poder y el dinero del mocoso. Siguiendo con su plan (los ladrones del otro día también habían atacado al chico acatando sus órdenes) convence a **Yutaro** de convertirse en miembro del **Shinko Ryu**, cosa que llama la atención de **Kenshin** notoriamente.

Al día siguiente y antes de que el protagonista llegara a convencer al chico de que hiciera caso omiso de la propuesta del extraño, los hombres de **Raijuuta** atacan a **Kenshin**; de pronto **Yutaro** cae al agua y **Himura** se tira tras él para rescatarlo. Tras lograrlo se lleva al chico consigo, hospedándolo en lo de la hermana de **Genzai**.

A estas alturas nos enteramos de que **Raijuuta** planea eregir un reino independiente del **Japón** en base a la riqueza del joven **Yutaro**.

El pibe se quiere volver a su casa, pero **Yahiko** lo para en seco y le da una buena paliza, lo que tira la moral del **Yutaro** por el piso, aceptando entrenar con **Kaoru** por algún tiempo.

La movida de **Raijuuta** no tarda en llegar a oídos de los militares, que enseguida se van al humo y tratan de dar por tierra con los proyectos de **Raijuuta** de la forma más violenta posible.

Inevitablemente, la batalla que tiene lugar en la mansión **Tsukayama** pronto se convierte en una masacre. **Kenshin** interviene tratando de hacer razonar a **Raijuuta** de que deponga su actitud. Frente a los ojos de **Yutaro** y sorprendido de estar hablando con el legendario **Battosai**, el hombre lejos de abandonar la lucha contrataca ferozmente, hiriendo a **Yutaro**.

Pero como este **Raijuuta** no es rival para **Kenshin**, queda fuera de combate en cuestión de minutos y a otra cosa.

Poco después el niño rico decide ir a tratar sus heridas a **Alemania**, no sin antes prometer volver a encontrarse con sus nuevos amigos en cuanto regrese al **Japón**.

NIÑO RICO TIENE TRISTEZA

Yahiko le baja los humos al borrego millonario

Hiko Seijuro/Niitsu Kakunoshin
(voz, Ikeda Shuuichi)

Aparición Episodio #41

Tiene 43 años (octubre del '36). Fue el sensei de **Kenshin** desde que le salvara la vida de pequeño hasta que éste lo abandonó al cumplir los 13 años. El verdadero nombre de este formidable hombre no es **Hiko Seijuro** ya que tal es el nombre con que se identifican todos los expertos en el Hiten Mitsurugi Ryu. **Kenshin** es el único que llegado el momento no adopta ese título y reniega de pasar el conocimiento en caso de que alguien se lo pida.

EN EL DATA DISC DE ESTE MES:

Los mejores temas de opening y ending de esta sensacional serie

GUIA DE TECNICAS DEL HITEN MITSURUGI RYU

El capítulo 45
Un especial sobre las técnicas y los adversarios de Kenshin

A lo largo de la serie cada uno de los personajes irá utilizando, perfeccionando y aprendiendo nuevas técnicas de pelea. En el caso del protagonista, éstas son las que más comúnmente emplea entre los primeros 62 episodios:

Ryu Tsui Sen: consiste en saltar y caer desde arriba hacia el oponente.

Do Ryu Sen: se utiliza la espada para abrir un tajo en la tierra al punto de acelerar el aire y provocar una onda de choque, que junto con el pedregullo levantado, derribe al oponente.

Ryu Sho Sen: movimiento que empieza desde abajo y que se hace con ambas manos sosteniendo la katana por los extremos y llevándola a la garganta del enemigo.

Sou Ryu Sen: se utiliza tanto la katana como la funda. Se desenvaina y se avanza hacia el oponente para golpearlo con la vaina y luego atacar con la espada.

Ryu Kan Sen: durante el ataque, cuando se avanza hacia el enemigo, se da un giro completo para aprovechar la fuerza de impulso del cuerpo durante la maniobra. Se combina con el **Ryu Kan Sen Tsumuji**.

Kuzu Ryu Sen: es la técnica Hiten Mitsurugi por excelencia (el ataque de las nueve cabezas). Comienza como un Sou Ryu Sen pero en su debido momento hay que hacer nueve golpes (sin utilizar la vaina) hacia los siguientes puntos del contrario: Kala take (cabeza), Kesa gili (hombro izquierdo), saka gesa (hombro derecho), Hidali nagi (brazo izquierdo), Migi nagi (brazo derecho), Hidali Kili Age (izquierda a la cintura), Migi Kili Age (derecha a la cintura), Saka Kaze (entre las piernas) y Tsuki (en el pecho). Bien ejecutado significa la muerte para el adversario, a menos que sea muy poderoso.

Ama Kakeru Ryu no Hirameki: en cualquier ataque con espada normalmente se utiliza el pie derecho al comenzar, pero esta variación del anterior exige iniciar con el pie izquierdo para poder ganar preciosos segundos. El ataque es mortalmente veloz. Esta técnica es tan poderosa que usualmente el maestro pierde la vida cuando se le cede el conocimiento al alumno (aunque en el caso de Kenshin y Heiko por suerte no ocurrió esto).

Como habrán notado no están **todos** los episodios resumidos en estas páginas. Aquellos faltantes son capítulos unitarios o de menor importancia que serán comentados en las sucesivas guías de episodios a publicarse próximamente.

Episodios 28-62
La saga de Kioto
Shishio Makoto

En un flashback, **Kenshin** se enfrenta con **Saitoh Hajime**, Capitán de la 3ra División del Shinsen gumi. El pasado vuelve para atormentar al **Battosai**.

Mientras tanto, llega a la ciudad un tal **Fujita Goro**, que se hace pasar por vendedor pero es descubierto por **Sano**, quien lo desafía a pelear. El hombre le clava su katana en el hombro a **Sano** y ésta se quiebra, dejando a nuestro amigo malherido.

Resulta que **Saitoh** se ha unido al gobierno y le han encomendado la misión de matar a **Kenshin**, para lo cual al día siguiente vuelve al Dojo de **Kaouru** vestido como policía. El enfrentamiento entre **Kenshin** y **Saitoh** no se hace esperar pero es interrumpido por la llegada de **Okubo Toshimishi** y queda expuesto el verdadero plan: habían enviado a **Saitoh** para probar si el **Battosai** todavía existía en **Kenshin** para hacer frente a **Shishio Makoto**, el legítimo heredero del **Battosai**, supuestamente muerto y quemado en la guerra **Boshin**, pero que de alguna forma logró sobrevivir y reunió una temible milicia.

Kenshin debe dar una respuesta sobre su decisión de ir tras **Shishio**, pero otro asesino, **Seta Soujiro**, mata a **Ookubo**, precipitando su decisión de marchar a **Kioto**. Durante un descanso en su viaje, **Himura** se topa con una ladrona de nombre **Misao**, quien había sido parte del Oniwabanshu y ahora anda tras los pasos de **Aoshi Shinomori**.

Por su parte **Sano**, despechado, decide ir a **Kioto** a pie para entrenar durante el trayecto, mientras que **Kaoru** y **Yahiko** lo hacen por barco.

Junto con **Saito**, **Kenshin** llega frente a **Shishio**, un tipo re jodido todo cubierto por vendajes como si fuese una momia. Sin embargo, **Shishio** ignora el desafío y encarga a **Seta Soujiro** que se encargue del asunto. ¡**Soujiro** con esa cara de niñaco comilón resulta ser un rival de temer, al punto de quebrar la sakabató de **Kenshin** a poco de iniciarse el combate!, pero la cosa queda en empate hasta la próxima vuelta.

Mientras tanto, **Shishio** aprovecha que todos están distraidos viendo cómo **Kenshin** y **Suojiro** luchan y se va en su corcel con la minusa que le hace de novia, que está muy buena y se llama **Yumi Komagata**. Al ser puesto al tanto de todo lo ocurrido, Shishio empieza a arrugar y decide convocar al **Juppon Gatana** (los diez mejores espadachines) por si las moscas.

Kenshin, sin perder tiempo, se dirige hacia la casa del hacedor de su espada -ahora destruida- donde se encuentra la última espada que el viejo maestro forjara antes de morir.

Pero **Himura** no es el único que anda tras ella y pronto deberá enfrentarse con **Chou**, quien con un sucio truco casi hace que **Kenshin** nuevamente esté a punto de romper su promesa de matar a alguien.

El hijo del maestro de armas obsequia al protagonista la dichosa espada (que resultó ser otra sakabató) y pronto se une con **Kaoru** y **Yahiko**, que le venían pisando los talones a **Aoshi**, quien a su vez logra encontrarse con **Seta Soujiro** llevándolo ante **Shishio** para invitarlo a participar de su movida, a lo que **Aoshi** se niega debido a su sed de enfrentarse por sus propios medios al **Battosai**, aunque decide permanecer en la fortaleza de **Shishio**, a sabiendas que tarde o temprano **Kenshin** iba a caer por allí. Muertes más, muertes menos, finalmente **Himura** también se da cuenta de que sus habilidades no le serán suficientes para enfrentar a todos los espadachines que **Shishio** ha logrado reclutar, razón por la cual va en busca de su antiguo sensei, **Hiko Soijuro**, a quien tendrá que convencer para que sea su instructor nuevamente. En uno de los puntos más fuertes de esta saga, **Hiko** lo adiestra en el Kuzu Ryu Sen, el Hiten Mutsurugi Ryu y finalmente el poderoso Ama Kakeru Ryu no Hirameki (el movimiento definitivo). Pero el costo de tales ense-

GRACIAS POR EL FUEGO

Kenshin encontrará en Shishio a un rival formidable

ñanzas puede resultar muy caro...

Mientras tanto, el resto de los chicos malos del **Juppon Gatana** llegan a la fortaleza de **Shishio**, donde festejan los delirantes planes del hombre momia: incendiar **Kioto** (aunque luego se descubre que el verdadero objetivo era destruir **Tokio**).

Entonces **Sano**, **Kenshin** y **Saito** llegan a la fortaleza donde la verdadera batalla está por dar comienzo. Cual si fueran las doce casas de **Seiya**, la minita de **Shishio** (**Yumi**) los conduce a travé s de las habitaciones en una maratónica carrera hacia la muerte. Así se irán sucediendo los enfrentamientos: **Anji** vs. **Sanosuke**, **Saito** vs. **Usui** (el luchador ciego que puede ver a través del corazón de su oponente), **Aoshi** vs. **Kenshin** y nuevamente contra **Seta Soijiro**.

Cada uno de estos enfrentamientos es de un dramatismo excepcional, que mezcla las más avanzadas técnicas de combate con profusos flashbacks donde se evidencian las motivaciones y miserias de cada uno de los personajes.

Tras resultar vencido, Teken no **Soichiro** revela a **Yumi** el punto débil de los movimientos de **Kenshin**, y ésta se los hace saber a su amado.

Llega el momento de la verdad: en lo alto de la fortaleza, **Shishio** espera a los maltrechos vencedores, que toman sus posiciones en el Dai shaku netsu no ma (la gran sala ardiente), donde por primera vez ven el petróleo consumiéndose en flamas. ¿Cómo hará **Kenshin** para vencer a **Shishio** y a la vez evitar matarlo? De inmediato empieza el combate y **Shishio** utiliza su técnica para dominar el fuego. Antes de lo que todos imaginan, **Himura** termina aparentemente muerto en el suelo. ¡Pero atravesando el muro aparece **Saitoh**, que viene como un rayo a cortarle la cabeza! Pero **Shishio** no repite el mismo error dos veces... y **Saitoh** también es puesto fuera de combate. **Sano** no se banca más y trata de intervenir, pero fácilmente **Shishio** lo pone también fuera de combate.

Cuando apenas está disfrutando de la victoria, **Shinomori Aoshi** entra en escena y hace tiempo para que **Kenshin** se recupere.

El que no tiene ya casi tiempo es **Shishio**, porque su cuerpo calcinado no posee forma de liberar adecuadamente todo el calor que su físico genera. De pronto, **Himura** se levanta arrullado por el viento; el ataque del **Battosai** es demoledor. Las 'garras del dragón' atrapan a **Shishio** y lo arrastran hasta él, dejándolo vulnerable. **Yumi** se pone como loca y se interpone entre ambos. **Kenshin** decide dejar de pelear a pedido de la mujer pero entonces **Shishio** la atraviesa con su espada, alcanzando a herir gravemente a nuestro héroe.

Yumi muere agradecida y con una sonrisa en los labios.

Kenshin también se entrega a la muerte... pero el recuerdo de **Kaoru** y de los seres queridos le da fuerza extra, que le alcanza para ver cómo **Shishio** se consume en sus propias llamas.

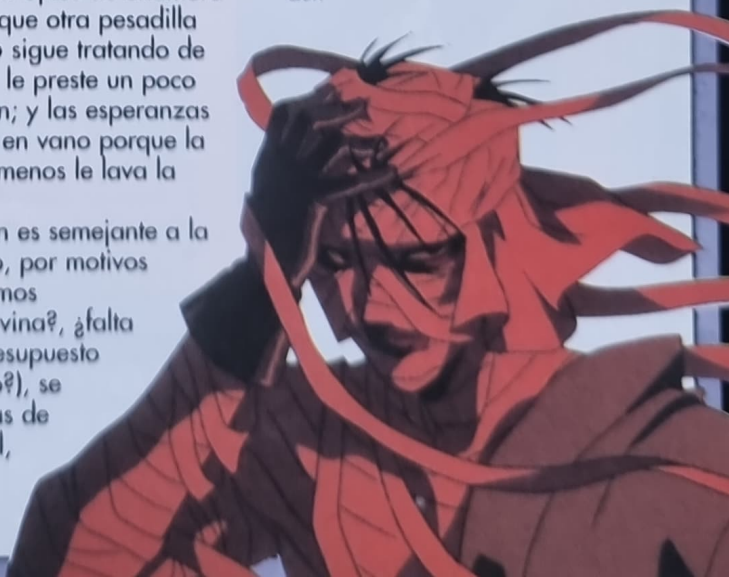
Al desvanecerse no alcanza a ver cómo se destruye la fortaleza de su enemigo; pero no importa, al fin la amenaza ha terminado.

El famoso Episodio 95

Debido a la falta de televidentes hacia el final de la serie, el último episodio dibujado no fue emitido por la pantalla chica sino que salió directamente para alquilar en video (la versión que veremos nosotros probablemente tampoco incluirá este episodio, que lleva el número 95, aunque la gente de **Centauro** nos aseguró haber doblado por lo menos unos 200 episodios... ju, ju, ju, pobrecitos), por lo que les haremos un breve resumen de lo que ocurre llegado el momento, dedicándole un par de páginas para comentarlo con más detalle.

Para calmar un poco la ansiedad, les diremos que en realidad en este capítulo no pasa nada de nada, es decir **Kenshin** sigue en la suya, **Kaoru** lo mira con ojitos de enamorada y sufre una que otra pesadilla mientras **Sano** sigue tratando de que **Megumi** le preste un poco más de atención; y las esperanzas no parecen ser en vano porque la doctora por lo menos le lava la ropa...

La animación es semejante a la de la serie pero, por motivos que desconocemos (¿inspiración divina?, ¿falta de tiempo y presupuesto para terminarlo?), se incluyen escenas de fotometraje real, mayormente paisajes como se hizo ya en algunos pequeños pasajes de los ovas... muy lindo no queda pero los ponjas a veces son así.



Aoshi Shinomori
(voz, Yasuhara Yoshito/Antonio Puentes)

Aparición Episodio #8

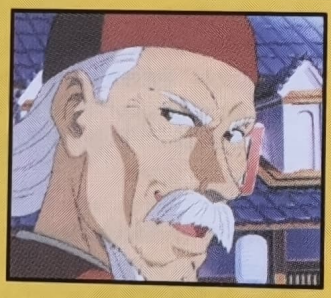
Tiene 26 años (20 de julio del '53). A los 15 ya demostró tener la habilidad y capacidad de liderar al Oniwa Banshu, protegiendo al castillo de Edo, y se encargó de encontrar a sus propios hombres entre aquellos que a primera vista no parecían estar a la altura de las circunstancias. Cuando el conflicto hubo terminado, sólo cuatro de ellos permanecieron fieles a su líder: Hannya, Shikijou, Beshimi y Hyottoko; que por necesidad se ponen al servicio del traficante de opio Takeda. Arrastrado por la obsesión de demostrar que es el hombre más fuerte, se enfrentará al Battosai, más su grupo dará la vida por él, lo que marcará a fuego su destino.

Hyoutoko

Hannya

Beshimi

Shikijou



Nenji Kashiwajaki

Es uno de los miembros más antiguos del original Oniwa Banshu y uno de los mejores espías. Cuando el líder del grupo murió, él pudo haber tomado el mando pero en su lugar optó por que Aoshi ocupara ese lugar. Su nombre de guerra es Okina y es dueño del restarurante Aoiya en Kioto que sirve como refugio para los miembros del grupo.

Misao Makimachi
(voz, Tomo Sakurai /Jackeline Junguito)

Aparición Episodio #33

Tiene 16 años (noviembre del '63), su abuelo fue el anterior líder del Oniwa Banshu antes que Aoshi se hiciera cargo de ellos y no hace falta aclarar que desde pequeña se crió entre estos violentos personajes. Su admiración hacia Aoshi es absoluta, al punto que éste decidió dejar en sus manos la conducción del grupo cuando ciegamente avoca todos sus esfuerzos en vencer a Kenshin. La muerte de Hannya, Shikijou, Beshimi y Hyottoko bajo el fuego de la gigantesca ametralladora de Takeda también reclamará venganza a través de ella.

CARTOON NETWORK
LUN/VIE 18:00 HS.

¡Imágenes de la serie de TV, del manga y las películas!

Aparición Episodio #28

Saito Hajime
(voz, Suzuoki Hirotaka/Armado Duque)

Tiene 34 años (enero del '84). Fue capitán de la tercera división del Shinsen gumi (el único con ese rango todavía con vida) y si bien no es un mal tipo tampoco se hace muchos problemas cuando tiene que matar a la gentuza que lo molesta. Su ataque más famoso es el 'gatotsu' y tiene una esposa que se llama Tokio. Se ha enfrentado a Kenshin durante el Bakumatsu pero no ha podido derrotarlo. Terminada la guerra, se dedicó a trabajar secretamente para la policía bajo el seudónimo de Fujita Goro. Jugó un rol determinante en la lucha contra Shishio.

Aparición Episodio #31

Seta Sohjiro
(voz, Noriko Hidaka/Raúl Gutiérrez)

Tiene 18 años (septiembre del '61) y se desempeña como la mano derecha de Shishio hasta que es derrotado por Kenshin, donde descubre que tal vez no todas las enseñanzas que Shishio le inculcó sobre la supervivencia de los más fuertes sean correctas...¿o sí? A pesar de su suave rostro de sonrisa angelical, es un asesino en potencia que no deja ver en lo absoluto sus sentimientos, por lo que ha sido un hueso duro de roer para Himura, al punto que si nuestro héroe no hubiera dominado la técnica del Ama Kakeru Ryuu no Hirameki, hubiera sido presa fácil de este jovencito.

Aparición Episodio #30

Shishio Makoto
(voz, Masanori Ikeda/Hermes Camelo)

Llegó a cumplir los 30 años (agosto del '48). Su cuerpo está cubierto de vendajes onda momia, debido a que fuera quemado vivo (lo que como secuela extra le impide hacer esfuerzos físicos por más de 15 minutos). Es el verdadero sucesor del título de Battosai ya que sus habilidades eran mejores aún que las de Kenshi, al punto que éste accede a cederle el nombre de guerra sin mayores miramientos. Su sed de vengar a la gente del Meiji que lo traicionó es implacable y para eso ha formado un ejército invencible gracias a su poder y fortuna. A su lado siempre está Yumi, su incondicional amante de trágico destino.

Anji Yuukyuzan

Chou Sawagejou

Hoji Sadojima

Kamatari Honjo

Usui Oonuma

Yumi Komagata

RUROUNI KENSHIN

La película - Por Patricio Land

Como les contamos en páginas anteriores, tras el conflictivo desenlace de la producción televisiva, **Sony** estaba obligado a limpiar el buen nombre de nuestros héroes y se embarcó en la producción de un filme que, una vez finalizado, contó con un generoso soporte de márketing y promoción.

La peli se llamó '**Requiem para el Ishinshishi**' y fue estrenada en los cines ponjas en diciembre del '97, y si bien fue recibida con entusiasmo no estuvo a la altura de las expectativas porque nuevamente se trató de una historia original y sumamente aburrida, volviédose a obviar el tramo narrativo del manga que había quedado fuera de la versión animada para tele.

En el film nos reencontraremos con los miembros del Kenshin gumi tal como si de compilado de episodios se tratara.

No hay grandes revelaciones (éstas vendrían de la mano de los ovas un par de años después) ni una historia que realmente valiera la pena ser mostrada en la pantalla grande, flotando en el ambiente la idea de que bien se podría haber hecho un especial de televisión.

Nuevamente la historia gira en torno a uno de los tantos asesinatos del **Battosai** y a los parientes vivos que claman venganza.

Kenshin tiene una extraña habilidad para congeniar con los 'viudos y viudas', que fue dejando en el pasado para luego enterarse de que las personas con las que comparte su amistad en el presente o bien buscan su muerte o bien descubren la dolorosa verdad sobre la marcha (y luego buscan su muerte también :)

En este caso veremos cómo los allegados de un poderoso guerrero vencido por **Kenshin** durante la instauración de la era **Meiji**, el **Hitokiri Gentatsu** (cuyo verdadero nombre era **Takatsuki Gentatsu**) que resultan ser su mejor amigo (**Shigure Takimi**) y su hermana menor (**Toki Gentatsu**) se interponen en la vida de **Kenshin** ignorantes de la dolorosa verdad. Para complicar más aún las cosas, **Tokimi** está en contra de la política y la forma de vida instaurada tras la revolución y esto pone en una situación bastante incómoda a nuestro pelirrojo protagonista, postura a la que ya debería estar acostumbrado. Todo esto en el marco de un complot para desestabilizar el gobierno, ante lo cual **Kenshin** se ve obligado a intervenir (situaciones aburridas con muchos soldaditos ingleses que hablan y hablan, cuyos diálogos no vamos a reproducir en estas líneas porque ya verlos para nosotros fue bastante embolante y leerlo para ustedes en esta revista chispeante puede resultar una experiencia mucho más detestable). Como verán hay demasiada verborragia política en esta peli y eso invita al cabeceo prematuro y al sueñito reparador aun si la desafiamos despejados y con toda la onda; me imagino que en el cine los ponjas empezaban a combinar todo tipo de posiciones en las butacas a poco de comenzado el film.

PALABRAS QUE MATAN

En la famosa peli del Samurai Pelirrojo solo falta la espada parlanchina

La animación está bien, pero no pasa la media standard de lo que ya vimos de la tele. Las escenas de acción son bárbaras, aunque escuetas, con tantos flashbacks sobre el mismo combate entre el **Battosai** y **Gentatsu** que uno termina pensando que hay algo flojo en la cabeza de **Kenshin** o en su defecto en la de la videograbadora.

En suma, si no la viste no te perdés mucho, mejor andá derechito a los ovas que ésos si son una maza, aunque si sos muy sacado de la serie vale la pena que trates de hacerte con ella.

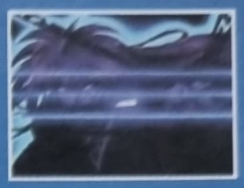
Rurouni Kenshin, The Movie (**Ishinshishi e no chikonka - Requiem para el Ishinshishi**) - Director: Hatsuki Tsuji - Puesta en escena: Yukiyoshi Ohashi - Guión: Yukiyoshi Ohashi Diseño de personajes: Hatsuki Tsuji - 1997

¡Imágenes de la serie de TV, del manga y las películas!

Primer Opening
'Sobakazu'
por Judy and Mary
(R.K Best Themes Collection)

Segundo Opening
'1/2'
Kawamoto Makoto
(R.K Best Themes Collection)

Tercer Opening
'Kimi ni Fureru Dakede'
Curio

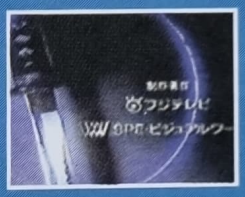


Primer Ending
'Tactics'
The Yellow Monkey
(R.K. Best Themes Collection)

¡La serie tuvo a lo largo de sus dos temporadas nada menos que tres openings y ocho endings!

Segundo Ending
'Namida wa shiteiru'
Mayo Suzukaze
(R.K. Best Themes Collection)

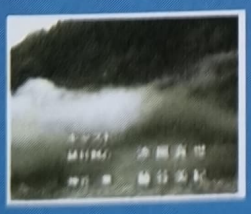
Tercer Ending
'Heart of Sword'
T.M Revolution
(R.K. Best Themes Collection)



Cuarto Ending
'The Fourth Avenue Cafe'
L'Arc en Ciel

Quinto Ending
'Heart of Sword'
T.M. Revolution
(R.K. Best Themes Collection)

Debido a la popularidad del tema 'Heart of Sword' fue que los productores decidieron repetirla para el quinto ending



Sexto Ending
'It's gonna rain'
Bonnie Pink
(R.K. Best Themes Collection)

Séptimo Ending
'1/3 No Junju na kanjou'
Siam Shade
(R.K. Best Themes Collection)

Octavo Ending
'Dame!'
Izumi You

En el cie
...en la
www.larevist
VENTA MAYORISTA: ULRICO SCHMIDEL 5620 (1440)
TEL./FAX.: (54-11)4642-5130/4643-0010 . e-mail

lo Dios...

a tierra

eria.com.ar

VENTA TELEFONICA: 4643-2299
info@larevisteria.com.ar

La Revisteria

RUROUNI KENSHIN

Los ovas - Por Patricio Land

Uno de los puntos altos de esta saga son los cuatro ovas que marcaron el regreso triunfal de **Kenshin** en 1999.

Contrariamente a lo que puede suponerse, estas joyas de la animación pueden disfrutarse perfectamente sin haber visto siquiera un capítulo de la serie televisiva o sin haber hojeado página del manga alguna; sin embargo por las características narrativas de los mismos, constituye un material que a los fans de **Kenshin** les va a volar la cabeza.

Para dejar que la gente viva, debes dejar que la gente muera

Lo primero que llama la atención es el tono oscuro y opresivo de esta producción. No hay lugar para los toques de comedia, mucho menos para una mañana soleada. Durante los cuatro episodios habrá lluvia, sangre, lágrimas y mucha más sangre.

Narrativamente la historia comienza cuando **Shinta** (el **Kenshin** niño) sobrevive de milagro al ataque a la caravana en donde viajaba junto a unos comerciantes que lo habían protegido desde la muerte de sus progenitores, un año atrás.

De más está decir que el milagro lo realiza la espada de su futuro sensei, **Hiko Seijuro**, quien tras rendir un breve homenaje a los muertos cambia de una vez y para siempre el ya de por sí trágico destino del joven que más tarde se llamaría **Himura Kenshin**.

La acción luego se sitúa en 1864, en plena furia del **Hitokiri Battosai**, y es fácil deducir que si la historia narrada abarca este perído de vida del protagonista no hay nada demasiado positivo para contar; aunque si se trata de un pasaje inmensamente bello y de una poesía conmovedora.

VIAJE AL PASADO

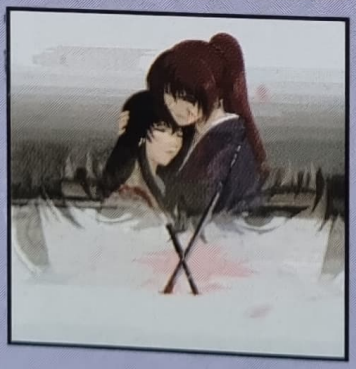
En los cuatro ovas de Rurouni Kenshin

Lo más interesante de esta saga es el segmento en que **Kenshin** conoce a **Tomoe**, otra víctima indirecta de sus asesinatos, quien luego se convertirá en su primera mujer, aunque no todo es lo que parece...

Y como dato anecdótico -pero de vital importancia para los fans- descubriremos los sucesos que grabaron para siempre la cicatríz en forma de cruz en el rostro del **Battosai**.

Es oportuno señalar que el diseño de los personajes es acorde a lo serio y subyugante de esta historia en cuatro entregas y por ello veremos un trazo mucho más estilizado, una animación detallista (sobre todo en los combates) y una producción obsesivamente prolija, sobre todo en el rigor histórico en que se enmarca.

Todo un lujo.



'Kiru Otoko', 20/2/1999 - 'Mayoi Neko' (La gata perdida), 21/4/ 1999
'Yoino Satoyama' (La noche previa en la vivienda de la montaña), 19/6/1999
Cuarto vol., 'Juji Kizu' (Cicatríz en forma de cruz), 21/9/99
Diseño personajes: Masahide Yanagisawa - Director: Kazuhiro Furuhashi
Studio DEEN - Producción: SPE Visual Works / Fuji TV

EL DRAMA DEL DOBLAJE

Ante la emoción de ver en nuestro idioma esta serie nos apresuramos a entrevistar a los responsables del doblaje de la misma, la gente de **Centauro Comunicaciones**. Nos apresuramos, digo porque después de 'escuchar' lo que hicieron con las voces nos parece que esta gente está un poco creída, pero eso no es culpa de **Laura Rodríguez**, quien atendió nuestras cuestiones muy gentilmente.

Nuke: Contanos un poco sobre el aspecto técnico y artístico involucrado en un proyecto de semejantes características.
Laura: Somos uno de los estudios pioneros y líderes de doblaje al español en Latinoamérica. Iniciamos doblando al español **El Show de Lucy**. 30 años de experiencia nos han permitido formar un equipo técnico y artístico competitivo y excelente. Una de las razones para tener tanto éxito es el talento con que trabajamos. Usualmente son actores de TV, radioteatro y locutores de radio. Un excelente doblador es aquel que además de tener una voz agradable para la audiencia tiene una excelente destreza actoral. El acento colombiano usado por nuestros actores es aceptado en cada uno de los países de la región hispanoparlante.

Nuke: ¿Antes de comenzar a hacer el doblaje, los actores involucrados son puestos al tanto del proyecto mostrándole las versiones originales de la serie o todo ser realiza 'sobre la marcha'?
Laura: Antes de iniciar el doblaje realizamos una reunión de preproducción con el técnico de sonido, el director artístico, los traductores, casting y los actores elegidos en el casting. La idea es sintonizar al equipo para que existan unos lineamientos generales de trabajo. Las personas encargadas de realizar el casting le muestran a los actores los personajes a los cuales van a representar y los contextualizan en características psicológicas y físicas de cada uno de ellos.

Nuke: ¿Las traducciones las realizan ustedes mismos o son entregadas por el cliente?
Laura: Nosotros mismos somos los encargados de realizar las traducciones. Contamos con un grupo de 15 traductores (especializados en diferentes géneros). Después de realizar la traducción del libreto, éste pasa a revisión del director de traducciones, que revisa por segunda vez el texto traducido, adapta el texto de acuerdo al lip synch y a la duración del personaje en pantalla y finalmente el libreto pasa por un corrector de estilo, quien se encarga de verificar que se esté usando un vocabulario general (aceptado por todos los países de América Latina) y busca la traducción más correcta para palabras técnicas, expresiones, modismos, nombres en latín, especies animales, etc...

¡EL HORROR!

Sano y Yuhiko tras escuchar el doblaje colombiano

Nuke: ¿Cuánto tiempo les lleva terminar un capítulo completo? ¿Se realizan muchas retomas hasta satisfacer lo requerido por el director?
Laura: Un capítulo de 30 minutos puede quedar listo en un día o un día y medio, dependiendo de la cantidad de personajes.
El proceso completo que incluye las copias de trabajo, la traducción, la grabación de voces, la mezcla con la música y efectos, control de calidad e inserto final se demora una semana por episodio.

Nuke: ¿Cada actor graba por separado sus líneas o suelen trabajar con varios a la vez?
Laura: Los actores graban de acuerdo a la escena. Si hay escenas donde dos personajes aparecen varias veces juntos se graban al mismo tiempo; si hay escenas de reunión donde varias personas hablan al mismo tiempo se graban juntos también, pero por lo general se hacen los llamados a los actores para que entren solos a la cabina de grabación.

Nota: la totalidad de los capítulos han sido doblados entre 1997 y 1999 (no así el famoso episodio #95, los ovas o la peli, ¡por suerte!) y estuvieron a cargo de la Sra. Luz Mila Ruiz ¡A ella!

EL REPORTE DE GLOBAL

ROROUNI KENSHIN TV

ANIMACION	EXCELENTE
PERSONAJES	PODEROSOS +
HISTORIA	ATRAPANTE
COMBATES	ALUCINANTES
DOBLAJE	¡TEMIBLE!

Si tenés en cuenta el doblaje de la tele sacale un 20%

90 %

RUROUNI KENSHIN - OVAS

ANIMACION	ALUCINANTE
DISEÑOS	GLORIOSOS
ESTETICA	DE EPOCA
HISTORIA	SUBYUGANTE
LAGRIMAS	A MORIR

Simplemente imprescindibles

95 %

RUROUNI KENSHIN MOVIE

ANIMACION	DE TELE +
HISTORIA	FLOJITA
PERSONAJES	YA LOS VIMOS
ONDA	ABURRIDA
DURACION	EXCESIVA

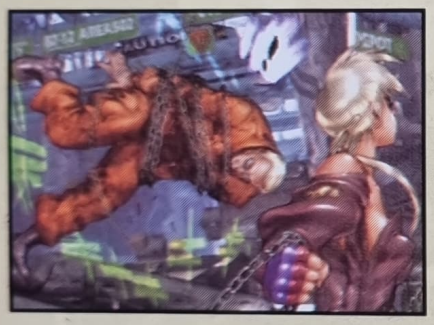
Parece otro capítulo de relleno de la tele... y van...

75 %

MANMACHINE INTERFACE

¿El regreso de la Patrulla Especial Ghost? - Por Hugo Spielen

Durante la fiebre de manga que se vivió en **España** hace algunos años -y que posteriormente se trasladó a nuestro país- uno de los títulos más difíciles de conseguir en los negocios del ramo eran el ahora popular '**Ghost in the Shell**', ya que el mismo se agotaba ni bien llegaba a los expositores de las comiquerías.



Tanto aficionados al manga como quienes solo veían en **Masamune Shirow** a un buen dibujante se disputaban estas revistitas que allá por 1991 habían sido publicadas por primera vez en el Japón.

Más tarde llegó la película (si todavía no la viste encendé el televisor y poné **Locomotion**, que seguro ahora la deben estar dando) y la fama de este artista se elevó por las nubes.

Sin embargo donde los dibujos brillaban con luz propia la trama se volvía oscura e impenetrable si uno no estaba dentro del tortuoso cerebro de **Shirow**. Con el correr de los volúmenes el lector se iba quedando cada vez más afuera de lo que ocurría con la brigada especial y muy especialmente con **Motoko Kusanagi**, la líder de la policía de la ciudad de **New-port** cuyo accionar se daba en dos niveles, uno el físico -donde las balas pegan y las granadas explotan- y otro el digital, donde todo transcurre en un plano virtual, muchas veces virtualmente inentendible.

A consecuencia de lo confuso de la última entrega y ávidos de ver más dibujos de **Shirow**, el público pedía a gritos más **Ghost in the Shell**.

Bueno amigochis, todo llega, ¡aunque esta vez hubo que esperar unos diez años!

Manmachine Interface (**Ikoukaku kidoutai 2**) fue la 'supuesta' continuación de este manga publicado intermitentemente en su país de origen por **Kodansha** en la **Young Magazine** entre 1991 y 2001.

La novedad es que el autor volvió a revisar cada una de esas páginas, cambiándolas, mejorándolas; trabajo que acaba de salir en su versión recopilada y remasterizada y 'apta para todo público'

Y decimos esto por dos razones:

a) Porque la famosa '**Solid Box**' (una edición de lujo que como ya les contamos en números anteriores contenía una reimpresión del clásico **GITS**, la edición hardcover de **MMI**, un póster, un Fuchikoma transparente y varias chucherías más) salió a un precio tan exhorbitante que pocos pudie-

MANMACHINE INTERFACE

El tomo recopilatorio de la tan esperada obra de Masamune Shirow

EN EL DATA DISC DE ESTE MES:

¡Imágenes exclusivas de este manga a todo color!

¡CENSURADO!

Viñeta de una página donde todas las tías robotas pelan y que no viene en la edición standard

ron gastar los 130 pesos que al cambio salía en el **Japón** (en USA duplicaba prácticamente esa suma y acá ni hablar.)

b) Porque esta nueva versión, denominada 'standard edition', es la edición light, sin desnudos zarpados, con páginas faltantes y todo tipo de censura bien intensionada con PhotoShop. Todo el mundo puede llevarse este librito a casa por la módica suma de 1.500 yens (pronto se lo verá por estos lares alrededor de los 25 pesos).

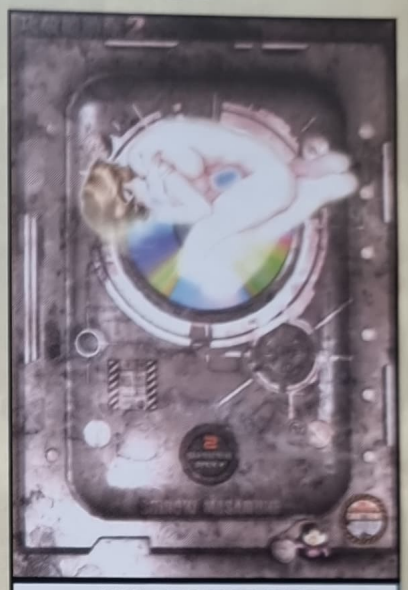
Por ese precio verdaderamente no hace falta angustiarse hasta que salga la edición yanki (censurado y full) ya que nuevamente donde **Shirow** da la nota es en el arte y el regreso ha sido con todo.

A lo largo de cinco capítulos (Prólogo 2035 03 06, circuit weapon, virus immune, mold of life y epílogo) la trama se centra básicamente en **Motoko** y su existencia luego de fusionarse con una inteligencia artificial; en pocas palabras y en boca del propio **Masamune**, '**MMI** no es una verdadera secuela de **Ghost in the Shell**, puede resultar parecido, pero es un trabajo totalmente diferente'.

Pero como pasó antes, lo que prevalece en esta obra no es el guión -aunque tiene sus momentos interesantes- sino el arte. **Shirow** se descuelga con una maestría que deja perturbado hasta al ojo más entrenado. El arte digital y los salpicones de escenografía 3D son admirables, el estilo inconfundible permanece vigente y se reafirma en la composición de cada cuadro.

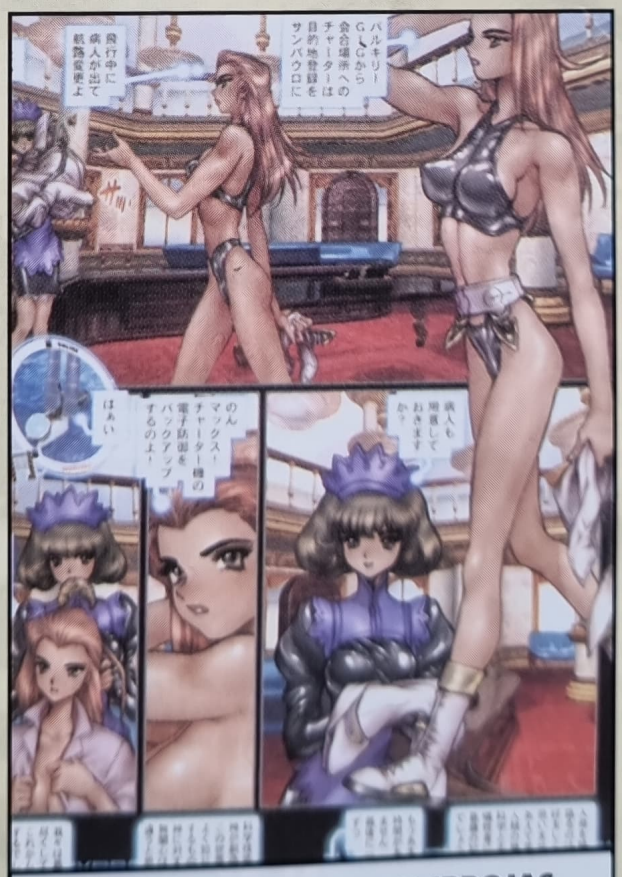
¡Estamos seguros que este es el mejor manga de los últimos años, así que a no perdérselo!

Para los que extrañan a los miembros de la 9na división de policía y los fuchikomas, a no bajonearse demasiado porque si bien en este manga no hay casi nada de ello, el afamado director **Mamuru Oshii** asegura estar trabajando en una verdadera secuela de la **Patrulla Especial Ghost**. Para pedirlo sin dudar ni un segundo: ISBN 4-06-334441-x.



UN MOUSE PAD

De regalo con cada tomo de MMI



RUBIAS, MORENAS, PELIRROJAS

Los ángeles de Shirow

EL REPORTE DE GLOBAL

MANMACHINE INTERFACE

DIBUJOS	SUBLIMES
COLOR	ALUCINANTE
ARGUMENTO	BUENO ++
B/N	POCO
¿LO COMPRO?	¡YA!

Lo malo: no está el resto de la patrulla

95 %

ORPHEN

Sorcerous Stabber Orphen - Por Manuel Silva

Septiembre, el mes en que todos volvimos a ver el Magic

Antes que nada quisiera aclarar (porque seguramente le interesa a todos los lectores) que ya no soy el mismo. No. Desde que mi novia se cayó en un pozo ciego, me he dado cuenta de que la vida es una porquería. Lo peor fue que ni siquiera me invitó a bajar ahí con ella. Prefirió quedarse ahí sola.

Pero comprendo que la vida debe continuar, y que la revista debe seguir saliendo, y como mi madre se negó a escribir esta nota por mí, he vuelto a teclear para ustedes.

Majutsushi Orphen o **Sorcerous Stabber Orphen** (algo así como 'El Brujo Cuchillero Orphen' o 'Orphen el Brujo Que Te Acuchilla') se estrenó en las pantallas de latinoamérica (¿les suena la palabra 'señal panregional'?) a través del canal **Magic Kids** (¿seguirá siendo Kids?) a partir del 1º de septiembre, junto con una avalancha de animés, en el marco de una renovación que el canal implementó.

No solo se modificó la estética de la gráfica del canal, sino que toda su programación está orientada hacia el animé.

Además por supuesto que la señal ahora tiene los derechos para emitir animé a toda Latinoamérica, por lo que al fin los clientes de **DirecTV** podremos estar al tanto de la programación del canal, y no seguir soportando a **Zenki** todo el día. Aunque de vez en cuando se ve que el operador se dormía, se iba a comer o al baño y sin querer podíamos disfrutar de algún que otro capítulo de **Slam Dunk** o pedacitos de **Escaflowne**.

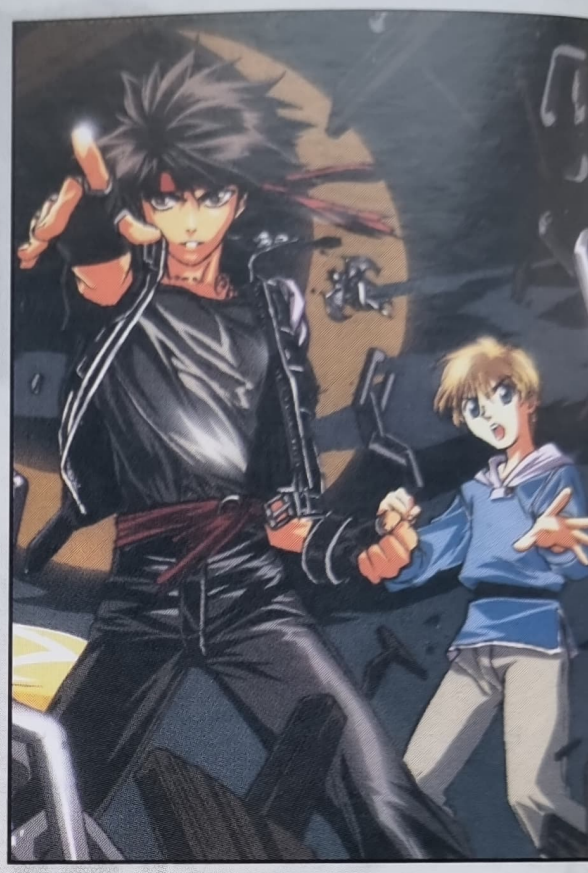
Pasado Rolero

Pero vayamos de una vez a lo que nos interesa, que es **Orphen**.

Esta historia nació en la revista japonesa **Dragon Magazine**, publicación relacionada con el mundo de los RPGs que tanto gustan en el gran país del Sol Naciente. Al igual que **Slayers**, **Orphen** nace como novelas dentro de la revista escritas por **Yoshinobu Akita** e ilustradas por **Yuuya** (nada que ver con **Xuxa**) **Kusaka**, y al ir ganando popularidad se crearon nuevas aventuras del hechicero, esta vez serializadas en mangas.

El mismo, dibujado por **Hajime Sawada**, obviamente también fue popular y como sucede con todos los mangas exitosos, llegó a la TV nipona, más precisamente al canal **TBS**, el 10 de marzo de 1998 con una duración de 24 episodios (dirigidos por **Watanabe Hirsoshi**) concluyendo su raid televisivo el día 27 de marzo de 1999 y siendo emitido los días sábados a las 5 de la tarde.

Esta primera aparición televisiva está basada en una de las tres sagas creadas en base a las novelas. Más tarde llegaría la continuación, llamada **Orphen Revenge**, emitida a partir de octubre de 1999 hasta marzo del 2000.



¡Abuelo, cuéntame una Historia!

Haremos una breve reseña de lo acontecido en los primeros episodios de esta serie, ya que al momento que salga esta **Nuke** aún se seguirá emitiendo y no queremos arruinarles nada, de lo poco que hay...

El mundo donde suceden todas estas aventuras es una mezcla de nuestro actual presente con elementos del pasado. No es raro ver armas de fuego y vestimentas semejantes a las nuestras, pero dentro de un marco que nos recuerda mucho sitios, como por ejemplo la montaña de **Heidi** o esos parajes casi 'atemporales'.

La magia es un elemento casi

EN EL DATA DISC DE ESTE MES:

Wallpapers para engalanar tu monitor

'común' dentro de este mundo, y se utiliza para invocarla o expresarla el lenguaje de las runas nórdicas.

La villa de **Totokanta** alberga entre sus habitantes a un hechicero un tanto especial llamado **Orphen**, quien toma por discípulo al hijo del tabernero (a quien le debe la renta, como Don Ramón) llamado **Majik**.

El hecho es que desde hace un año **Orphen** va a 'investigar la naturaleza' siempre justo enfrente de la mansión **Everlasting**.

¿Acaso lo hacía para espiar a la bella **Mariabelle**? ¡No! Este jóven sólo estaba esperando a un terrible monstruo llamado **Agosto Sangriento**, quien un año atrás se había presentado causando grandes estragos.

Pero **Mariabelle** no era la única habitante de la mansión.

Recién llegada de su estadía en un internado estaba **Cleo**.

Cleo es una jovencita medio histérica, pero como está buena, no importa tanto. ¿Por qué la atención específica de **Orphen** hacia la mansión? Sucede que ahí se encontraba la **Espada Bart Anders** (una espada a medio camino entre la Espada del Augurio de los **Thundercats**, y la de **He-Man**), espada que era intensamente buscada por el temible **Agosto Sangriento**.

Orphen había logrado introducir en la casa a los hermanos **Volcan** y **Dorchin**, quienes como le debían dinero aceptaron trabajar dentro de la mansión **Everlasting** para cubrir el monto adeudado y, de paso, proteger la espada.

Mientras **Cleo** descubre al mirón **Orphen** y sale a enfrentarlo con toda la intención de darle una golpiza, sucede lo inesperado: ¡**Agosto Sangriento** ataca! y como no pude recuperar la espada, decide tomar de rehenes a las dos hermanitas **Everlasting** con la intención de canjearlas obviamente por la espada **Bart Anders**, ahora en posesión de **Orphen**.

¿Pero por qué quiere la bestia tomar la espada? ¿Y por qué **Orphen** no combate a la criatura, aún cuando desde hace un año que esperaba encontrársela?

Porque la historia nos cuenta que en el pasado **Orphen** y una joven llamada **Azalia** eran discípulos de hechicería en la **Torre de los Colmillos**, pero **Azalia** cometió el error de subestimar los poderes de la mencionada espada y quedó prisionera en el cuerpo del monstruoso dragón.

Este dragón con corazón cree que la única forma de librarse de esta maldición es quitándose la vida con la misma espada.

Pero **Orphen** decide que hará todo lo posible para evitar este trágico final, ya que **Azalia** era como una hermana mayor para él. Quizás aún más.

Como los otros miembros de la **Torre de los Colmillos** (lugar desde donde saldría

Killiranchelo Finrandi
(su primer acto de magia fue para cambiarse el nombre)

Orphen
(voz, Shotaro Morikubo)

Su nombre real es **Killiranchelo Finrandi**, este joven brujo de 20 años se autoexilió de la Torre de los Colmillos en pos de salvar a su compañera desde el orfanato, **Azalia**, a quien trata de recuperar su forma normal tras haber sido víctima de la espada Bart Anders y haberse transformado en un Dragón llamado Agosto Sangriento. Tras abandonar la Torre de los Colmillos (desde donde surgen los candidatos a Hechicero Real) cambió su nombre al de **Orphen**. Sus dotes para la magia son poderosos y suele aparecer cada vez que sus amigos están en problemas (como todos), pero a veces da la impresión de que no los domina lo suficientemente bien. Además de practicar las artes mágicas, también tiene como ocupación la de usurero, siendo su mejor cliente el enano **Volcan**. El tipo parece ser muy confiado y arrogante, pero en realidad no tiene la chapa que le adjudican. ¡Un timo, bah! Probabilidades de que sea gay: altas.

Majik Rin
(voz, Omi Minami)

El joven patiño de **Orphen** no se despega de él a sol ni a sombra. Si bien su padre le paga al mago que da nombre a la serie para que lo instruya en el mundo de las artes mágicas, el niño de 14 años tiene su don natural, solo que aún no se manifiesta completamente. En este aspecto, podemos comparar perfectamente a **Orphen** con **Miyagi**. **Majik** (kid) se mete en problemas gracias a que **Cleo** hace de él lo que quiere.

Cleo Everlasting
(voz, Izuka Mayumi)

Esta niña rica y consentida de 17 años se empeña en seguir a **Orphen** y a **Majik** pues, o bien está aburrida (es una de 'los niños ricos que tiene tristeza'), o bien está flashada con **Orphen** (aunque obviamente este no le da ni la hora, por cuidar de **Majik**). ¡Esta niña es la que hace que la serie no sea una mariconada total! De todas formas y como se verá en futuros episodios, algo de poder tiene...

Hermanitos Volcan y Dorchin
(voz, Kazue Ikura, Shina Hekiru)

Esta especie de enanos son los que en teoría aportan el toque cómico a la serie. **Volcan** es impetuoso y mal intencionado, y está siempre tratándose de vengar de Orphen por el sólo hecho de que le deben dinero al Brujo Usurero. ¡Encima que le presta plata, se queja! Volcan será una verdadera molestia a lo largo de la serie. Su hermano **Dorchin** en cambio es más tranquilo y parece tener sentido común, por lo que siempre se ve envuelto en situaciones desagradables gracias a que es el patiño de su hermano. Posibilidades de que sean asexuados: ¡Muchísimas!

¡ESTA NOTA CONTINUARA!

El tema del Opening original en el Data Disc!

el Jechicero Real) encabezados por **Childman** querían hacer una barbacoa con **Azalia** en vez de ayudarla (según ellos debían exterminar a los dragones), **Orphen** decide abandonar la torre y buscarla por sus propios medios.

Volvemos entonces al momento en que **Agosto Sangriento** (o **Azalia**) toma de rehenes a las hermanas **Everlasting**.

Orphen consigue que **Azalia** desista de sus intentos de utilizar la espada **Bart Anders** para acabar con su miserable existencia y mientras todo esto sucede, las hermanas son liberadas y los enanos **Volcan** y **Dorchin** se chorean la espada, razón por la cual nuestro héroe deberá recorrer este mágico mundo en busca no sólo de la espada sino también de la forma de ayudar a su querida amiga.

En este viaje lo acompañarán **Majik**, **Cleo** y, por supuesto, eventualmente se encontrarán con **Volcan** y **Dorchin**.

Cómo se mueven, cómo se ven y cómo suenan

La animación de la serie está muy bien, no le llega a los talones a joyas como **Cowboy Bebop**, pero está por encima de varias producciones de la época. El diseño de personajes, a mi gusto, es bastante dispar: por un lado tenemos a **Orphen** y a su alumno, **Majik** (en una relación que llenaría de envidia al **Bambino Veira**), quienes lucen extremadamente gays.

Por otro lado también están **Volcan** y **Dorchin**, que parecen sacados de un capítulo mal hecho de **Pokémon**; los aldeanos de la villa (sí, es una villa, ¿y qué?) donde viven son todos pelados feos. Ahora donde zafan es con el diseño de minitas. Créanme que hasta la madre de **Cleo** está buena, ¡ni hablar de su hermana **Mariabelle**!

Pero vayamos al apartado musical. Hmmm... la canción del opening es una de las peores que he escuchado últimamente. Está hecha con el MIDI de una Sound Blaster y el chabón que canta se copó con la melodía vocal, pero gracias a la música todo se transforma en un opening digno de **García Ferré**.

¡No guta! El ending zafa un poco más, pero comparados con los de **Kenshin** o **Eatman**, **Orphen** queda en el último puesto en lo que a este aspecto se refiere.

La música de fondo sin embargo no está tan mal. Y aunque ustedes no lo crean, ¡la canción del opening japonesa es igual!

Si aún les interesa, les comento que el primer opening se llama '**I Just On My Love**', interpretado por el grupo **ShaRan Q**, y el primer ending se titula '**Last Kiss**' esta vez interpretado por **Tanpopo** (¿serán los tampones de Mr. Popo?).

Si la versión chilena respeta la totalidad de los openings de la serie les comento que la segunda tanda de openings y endings es mucho, mucho, mejor.

Si los quieren ir buscando se llaman '**Kimi Wa Majutsushi**' por **ShaRan Q** y '**Doushiyou**', cantado por **Yuka**. Y si aún están más interesados en la música de esta serie, tengo conocimiento de al menos tres compactos: **Sorcerous Stabber Orphen Original Soundtrack**, **Sorcerous Stabber Orphen Revenge Original Soundtrack Part 1 & Part 2**.

La versión chilena

La versión en castellano doblada por el estudio **Technoworks** de **Chile** es correcta, no se le pueden criticar muchas cosas, salvo la cadencia con la que se expresan algunos de los personajes (Ej.: 'Qué bien... lo has... hecho, Volcan'), pero comparado el doblaje con el de **Kenshin**, es muy aceptable.

Quizás no se llega a veces a interpretar correctamente el nombre de los protagonistas, pero repito, no es tan grave como el caso **Samurai X**. Se nota un cambio radical en la voz de **Majik**, cuyo registro vocal nipón es el de casi un niño, y en el de la versión chilena es el de un adulto medio balín.

Para ir redondeando hagamos un comentario sobre la serie en sí: arranca muy bien, la historia atrapa, pero a partir del tercer episodio todo se pone muy denso, y con muchos clichés y rejuntes del género RPG.

La serie prometía mucho y se estanca mal en el aburrimiento que generan las 'búsquedas' que pululan en los animés.

Vamos, ¡que en el cuarto episodio se enfrentan a un robot jardinero!

Y luego con un dragón, que tiene forma de Lobo Gigante... ¿Me explico?

Obviamente más tarde aparecen elementos que hacen a la trama en sí, pero la impresión general es de un producto que daba para más y se quedó en eso.

GUTA Y NO GUTA

Guta: La animación en general de la serie.
El diseño de las minitas como Cleo y su familia.
El poder que tienen algunos de los malosos de la serie.
Que solo dure 24 capítulos.

No guta:
¡El tema de opening!
Los diseños de personajes masculinos, son muy trolos.
¡Los robots jardineros!
Que después de los primeros episodios se torne embolante.
Los enanos Volcan y Dorchin, mal dibujados y fuera de lugar

EL REPORTE DE GLOBAL

SORCEROUS STABBER ORPHEN

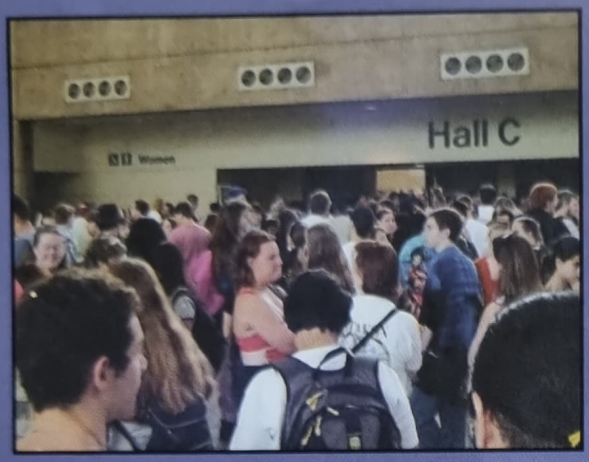
ANIMACION	¡OK!
DISEÑOS	TOO COOLS
MUSICA	¡APAGALA!
GUION	DE RPG
¿LO COMPRO?	¡YA!

¡Maten al que canta!

75 %

OTAKON 2001

("Howdy, little old lady!!" = "¡¡Qué hacé viejita!!") - Por Jorge Guesalaga



En la bonita ciudad de **Baltimore**, a pocas kilómetros de **Washington DC**, se realiza desde hace seis años '**Otakon**', la convención de animé más importante de la costa este yanki, ¡y por supuesto, **Nuke** no podía faltar!

¡Sí! Aunque con menos chapa que sus pares de **California** como **Anime Expo**, pero con interesantes huéspedes de honor, videos y películas para ver, y mucho merchandising para el paladar del otaku más exigente, **Otakon 2001** (a los fans de **MGS** este nombre les dirá algo) comienza, y ¡allá vamos!

Tiembla Farsabaires

¿Cómo? ¿Que un tren explotó en el tunel debajo nuestro?

¡Una inundación, y varias cuadras cortadas por la policía no son nada para el argentotaku!

Siendo nuestra primera vez en una convención de estas características, lo más increíble (y de lo cual verán algunas pocas muestras en estas páginas), es la cantidad de fan disfrazado que hay, literalmente cientos de los más diversos personajes van y vienen por los pasillos del inmenso Centro de Convenciones, lo que me sirve para entretenerme durante la larga cola de registro para los tres días que dura la expo. ¡Lástima que no lo pueda compartir!

Una vez recibida la credencial y la bolsita con guía de eventos, revista, etc., me apuro a hojear la programación, ya que siete salas de video, seis paneles de invitados, un salón de arte y exhibición, un salon de ventas y demás, puede ser mucho para una sola persona. Y esto recién empieza...

Como a partir de este momento la vorágine animeril me atrapa y todo parece como un sueño, prefiero dejar el orden cronológico a un lado y empezar por una de las experiencias más interesantes: ¡los invitados ponjas!

Toshihiro Kawamoto

Y acá estamos, preparados para escuchar, ver y preguntar a uno de los invitados fuertes de **Otakon** este año, **Toshihiro Kawamoto**, alabado por los fans por ser el diseñador de personajes de **Cowboy Bebop**, aunque no le quitan chapa sus méritos anteriores. Uno de los trabajos más impresionantes de **Kawamoto** fue el diseño de personajes de **Gundam 0083** (1991) (por lo cual ante la mención de la traductora un servidor grita y aplaude como loco sólo para mirar alrededor y darse cuenta que esta joya de la animación de mecas todavía no esta muy difundida en **USA** (guiño de complicidad de **Kawamoto** onda, 'estos yankis no entienden nada'). Recordemos que también hizo pie en la preciada **Golden Boy**, **Gundam 8th Ms Team**, etc., sin olvidar la animación del juego de **Ghost in the Shell** (¡si no lo viste, no existís, papá!)

Una de los detalles que aporta **Kawamoto** es que el trabajo de diseñador de personajes es algo que él no se propuso para nada, sino que se especializó con el tiempo, afirmación que varios de los invitados volverán a repetir, y que me deja la impresión de trabajo vocacional y 'de onda' que parece lo contrario a lo que siempre nos han dicho de los japoneses.

De allí habla maravillas de su mentor, **Yoshihaku 'Yas' Yasuhiko**, el diseñador de personajes original de **Gundam** y creador de joyitas como **Venus Wars**, al que llama 'sensei' (sí, ¡entendí una!). Por supuesto que las preguntas de la audiencia serán acerca de **Cowboy Bebop**. A esto **Kawamoto** nos tenía preparada una sorpresa, ya que pela un videíto (que nadie esperaba) con el trailer de la película de **Bebop** que por aquel entonces todavía no había sido estrenada en el **Japón**. Este video, mejor editado, está actualmente online, ¡pero en ese momento la primicia nos deja helados a todos! (y lo pueden ver en el **Data Disc** de este número.)

Después de verlo me recobro sólo para enterarme de algunas cosas de las que no tenía idea, por ejemplo, que una vez que terminaron de hacer **Cowboy Bebop** pasó lo del famoso **Pikachu** epiléptico y un incidente con armas en un colegio. A partir de ese momento se puso muy difícil el

¿Querías más fotos de esta bizarra convención? La verdad que íbamos a poner más en el Data Disc, pero temíamos por la salud mental de nuestros lectores...

¡KERO-MAS!

¡El guardián de las facturas clow!

control sobre que tipo de material animado se podía exhibir o no en la TV ponja, y se demoró (¡un año!) hasta que se animaron a mostrarlo en público, primero, y por precaución en un canal satelital (WOWOW) y luego en TV común (aún así no todos los episodios).

Con respecto a los personajes, no es sorpresa que **Ed** es su favorito, que originalmente iba a ser un personaje masculino. Según dice **Kawamoto**, en la **Session 5** donde aparece un personaje robando revistas se utilizó el diseño para el **Ed** original. La historia es que el personaje nuevo estuvo inspirado en **Yoko Kanno**, la autora de la música (y la de **Macross Plus**, **Escaflowne**, etc.) que en ese momento estaba saliendo con el director **Watanabe** (¡jugador!), dice **Kawamoto**. Según el entrevistado, si conociéramos a **Yoko** nos daríamos cuenta inmediatamente, y que al equipo les pareció tan divertido que quedó **Ed** tal como la conocemos ahora.

Kazuya Tsuramaki

¿Mmmm, es este el director de **FLCL**? Pero ¿no es muy pendex?, nos preguntamos, mientras recordamos el historial de **Tsurumaki**, una de las actuales stars de **Gainax**, nuestra productora favorita.

Tsurumaki empezó animando capítulos de **Fushigi no Umi no Nadia**, y después de trabajar en varias producciones de **Gainax** terminó siendo asistente de dirección en **Evangelion**, o sea la mano derecha del complicado **Hideaki Anno** y director de una de las películas de **Eva**, por lo cual supo ganarse el derecho de dirigir **Kare Kano**, y su propio gran proyecto, **FLCL**.

Otra de las impresiones que me llevo en general de todos los invitados, es la idea de que jamás se les hubiera ocurrido que sus obras iban a ser vistas en Occidente.

Sobre el particular nos dice **Tsurumaki** que si **Gainax** hubiera sabido que **Eva** se difundiría fuera del **Japón**, la hubieran cambiado, por todas

¡SE LARGO!

Pero los otakus están cansados de hacer tanta cola

EL REPORTE DE GLOBAL

OTAKON 2001

LUGAR	PERFECTO
INVITADOS	PODEROSOS
GORDAS	DISFRAZADAS
NOVEDADES	SUFICIENTES
PRECIO	RAZONABLE

¡El año que viene vamos otra vez!

85 %

Otakon 2001 se realizó durante tres días: el viernes 10 de agosto, el sábado 11y el domingo 12 en el Centro de Convenciones de Baltimore en el Estado de Maryland, USA.

Los invitados ponjas más importantes fueron Masao Maruyama, Kazuya Tsurumaki, Toshihiro Kawamoto y Hikaru Midorikawa.

EL SR. BANDAI

Estuvo presente con sus robotos de Gundam

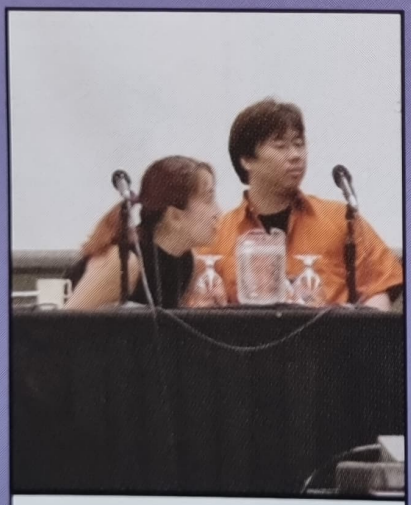
las referencias cristianas que para ellos eran sólo una manera de diferenciar su animé de los demás.

Y con aquello de que el propio staff de **Gainax** no estaba conforme con el final de **Eva**... ¡no señor! Ellos estaban muy conformes como había quedado la primera vez y que era consenso general que querían que la teleaudiencia 'creciera' (no sé si lo hemos logrado del todo, don **Tsuru**). De muchas de las preguntas que se le hacen sobre **Eva**, nos refiere a la personalidad del director y creador de la serie: **Hideaki Anno**, y de que el personaje de **Shinji** lo refleja completamente en el proceso de crecimiento que necesitaba en su propia carrera. Tanto él como todos los del staff son de una generación que creció prácticamente sola (nos cuenta de sus propios padres workahólicos, o sea adictos al trabajo) y eso se ve reflejado en **Eva** y muchos de los personajes de **Gainax**.

Una de las anécdotas que nos cuenta de **Evangelion** se refiere a que **Anno** escuchaba atentamente en las reuniones de producción todas las ideas y comentarios del staff. Lo loco es que jamás les respondía nada y, como las reuniones se realizaban en la cena después de trabajar, tenían que buscar todo el tiempo restaurantes especializados, ya que **Anno** no sólo es vegetariano, sino que hay determinados vegetales que tampoco come, todo para que siempre los dejara pagando con las verdaderas ideas que tenía sobre el programa.

Con respecto a **FLCL**, se hace cargo de que robaron el título de un mini CD que andaba revoloteando por el estudio, se identifica totalmente con el personaje de **Amarao**, 'tan cobarde e infantil que se esconde detrás de esas ridículas cejas', y por supuesto su personaje favorito es **Haruko**.

La idea de él era crear un concepto tan opuesto a **Eva** como fuera possible, 'así como **Eva** es oscuro, **FLCL** tenía que ser loco y frenético'. Después nos dice que las

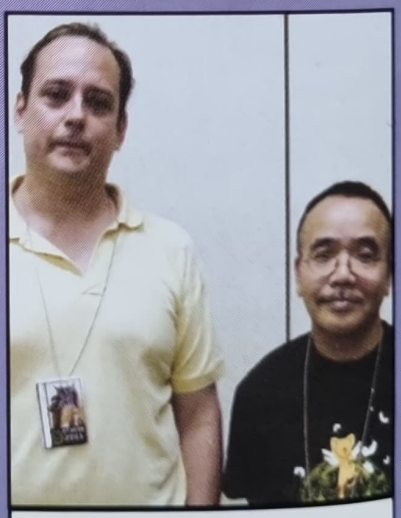


TOSHIHIRO KAWAMOTO

Se pide otro especial de mondiola

HIKARU MIDORIKAWA

La voz de Zelgadis a lo lejos...



MASAO MARUYAMA

¡El Capo de Mad House es un capanga!

EN EL DATA DISC DE ESTE NUMERO

¿Todavía buscás las fotos de la convención? Miren que son insistentes... el mes que viene ponemos algunas en el DD...

NAOTA BAJONEADO

¡Con Haruko a los 40!

influencias y referencias culturales de **Furi Kuri** son muchas pero generalmente de novelas de ciencia-ficción escritas en **Japón** en los '70s y '80s (lo de **South Park** lo pusieron aún antes de que se difundiera oficialmente allí).

También con respecto a la música, **The Pillows** es uno de sus grupos favoritos, pero lo que le interesó son las letras, significativas para la gente de su generación (otra vez nos quedamos afuera).

Del polémico **Ebichu** comenta que no tuvo tantos problemas ya que se difundía en un ignoto canal de cable, así que probablemente lo haya visto sólo quien conocía el manga, bastante sacado de por sí.

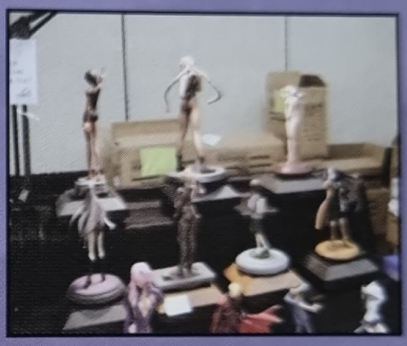
Hablando de **Kare Kano**, aunque había planes para una secuela, pero debido a problemas entre **Masami Tsuda**, el autor del manga original y **Gainax**, se suspendió todo, esto 'entre ustedes y yo', nos dice.

La respuesta a mi pregunta personal es un bajón ya que **Tsurumaki** me contesta que con respecto a la secuela de '**Wings of Honneamise**' (**Aoki Uru**) aunque el director **Yamaga** y el staff de **Gainax** estuvieron trabajando en el proyecto, hace mucho, mucho tiempo que se dejó de hablar del tema. ¡Snif!

Aunque no quiso dar detalles del proyecto en el que está trabajando como director y que ya tiene luz verde, posteriormente me entero de que se encuentra preparándose para dirigir una continuación de mi ova favorito, **Gunbuster** ('Top o nerae!') ¡**Tsurumaki** y la rep...! ¡Haberlo sabido antes!

Nos comenta que los planes de **Gainax** son hacer 'más animación que nunca', aunque sea con ideas generadas fuera de la productora de otros lados, por ejemplo el nuevo **Mahoro Matic** (ver sección **Acid Rain** de este número).

Luego de sacarnos una foto con **Tsurumakisan** (que jamás salió), nos vamos corriendo quién sabe adónde.



¡Esto sigue asi!

El mes que viene les contamos cómo terminó esta aventura y les adelantamos que no se la pierdan porque estuvimos con el productor de ¡**Card Captor Sakura**! ¡Hasta la próxima!

NO LLORES POR MI ARGENTINO

La guita no nos alcanzó ni para un LD

EL MACH V TRANSPARENTE

No Pain(t) - Por Pablo A. Castro

Meteoro es un animé viejo, muy viejo, probablemente el primero que muchos de nuestros lectores tuvieron el placer de ver y seguir, pero pese a los años que pasaron nos sigue cautivando.

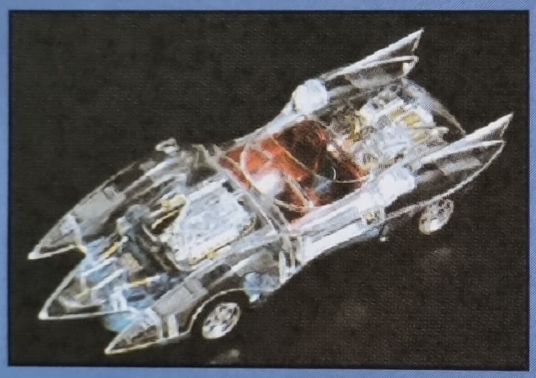
Una de las claves de este animé (como de tantos otros) es que gira alrededor de una máquina formidable: el **Mach 5**.

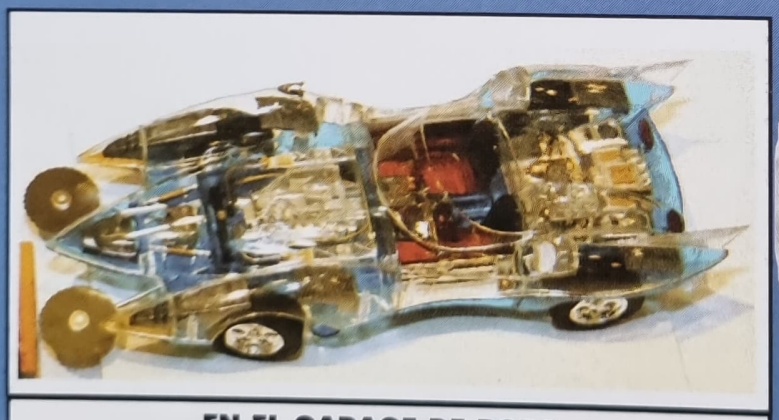
Pese a las décadas que pasaron desde su primera aparición, el **Mach 5** nos sigue maravillando ya que no hay **Ferrari** o **Lamborghini** que hoy en día pueda igualarlo, ningún otro auto hace lo que éste: corta árboles, anda por debajo del agua, pega saltos ornamentales, lanza pajaritos robot, etc.

Por suerte en estos últimos tiempos hubo un revival de la serie y podemos conseguir algunos juguetes que nos hubieran sacado el sueño cuando chicos.

Me refiero a las action figures de **Meteoro** y elenco y al **Mach 5** en escala con dichas figuras y a los modelos en plástico de **Imai**.

De entre estos últimos, uno es una reedición de un kit de la década del setenta, pero el otro es una maravilla tecnológica recién salida de la mente retorcida de los ingenieros de **Imai**:





EN EL GARAGE DE POPS

Así lo diseñaba el viejo de Meteoro mientras casi le cuesta el divorcio

¡El Mach V transparente!

Se trata de un modelo para armar del legendario auto con la carrocería en plástico transparente para que se vean todas las partes internas, es decir todos esos mecanismos que hacen a este vehículo tan especial.

El modelo viene en 1/24 (clásica de los autos a escala), trae la cabina detallada con el panel de instrumentos fotograbado en acero inoxidable, el baúl y el capot se abren, el motor (GOV12) viene hiperdetallado, las sierras se despliegan por debajo del frente del auto y están hechas de metal, el pajarito robot sale de una puertita, los 'gatos' que levantan el auto en la serie para que salte se despliegan, etc. ¡Es perfecto!

El precio es razonable teniendo en cuenta el nivel de este modelo: 3.800 yens (alrededor de $35).

Ahora, señores de **Volkswagen**: ¿no podrán hacer que el **Gol** se parezca un poco al **Mach Funf**?

EN EL DATA DISC DE ESTE NUMERO

Los modelos del Mach V y el Shooting Star del Enmascarado para Need For Speed 4

EL REY DE LAS PISTAS

Por Cesar Pereyra

Need for Speed: Road Challenge/High Stakes (según las ediciones), conocido como **NFS IV**, es un excelente arcade de carreras para los fanáticos de las velocidades extremas y para todos aquellos que prefieren evitarse las frustrantes exigencias de un simulador. Además (teniendo en cuenta que no se trata de un juego tan nuevo), el engine permite dos jugadores en la misma PC y un excelente render de las espectaculares pistas y de las **Ferrari**, **Lamborghini**, **Porsche** y demás superdeportivos del juego... una gran evolución desde **NFS III**.

Inclusive aquellos que ya se hayan aburrido de los autos y las pistas a disposición, encontrarán en la red una comunidad internacional de fans que ha ampliado enormemente las posibilidades de esta obra maestra de **EA**, y gracias a la cual podremos, por ejemplo, incluir en el juego nuestros propios autitos de animé.

Simplemente ingresando 'NFS cars' en cualquier buscador, encontrarán una multitud de páginas que ofrecen, además de nuevas pistas, diferentes modelos de autos para sumar a la lista de los ya disponibles, incluyendo, por ejemplo algunos modelos de ficción como el **Batimóvil** o el **Auto Fantástico** y hasta un modelo de **Cyber Fórmula** con un comportamiento bastante bizarro.

Pero si ninguno de estos modelos te satisface y estás deseoso de probar tus habilidades modelando tus propias creaciones en 3D, en estas mismas webpages tenés a tu disposición las herramientas necesarias (**NFS Tools**), y la descarga es rápida y gratuita.

EL EQUIPO ACROBATICO
En el Data Disc del mes que viene!

Los programas imprescindibles para el otaku creativo son:

1) **NFS Wizard** (lo vas a encontrar como nfswiz05.exe): Es una especie de Explorador de Windows, con la única diferencia que éste te permite descomprimir los archivos encriptados del juego. Una vez en la carpeta **Cars** (dentro del directorio en el que hayas instalado el juego, por ej.: C:/Archivos de Programas/Electronic Arts/NFS IV/Data/Cars) vas a ver varias carpetas, que corresponden a las abreviaturas de los diferentes autos.

Dentro de estas carpetas, el archivo a descomprimir es el que se llama **Car.viv**

Una vez que hayas abierto car.viv del modelo que más te guste, te vas a encontrar con varios subarchivos, los que tendrás que exportar a una carpeta cualquiera (la que se te antoje), para después trabajar con ellos. Estos files son: **CAR.FCE**, que contiene el modelo en 3D dividido en varias partes y **CAR00.TGA**, que contiene el skin del auto.

Los archivos **carp.txt** y **fedata.eng** se pueden modificar con el mismo **NFS Wizard** (ingresando manualmente los valores en los casilleros) y contienen las especificaciones técnicas del auto (velocidad máxima, nombre del modelo, categoría, etc).

Para poder modificar los archivos **CAR.FCE** y **CAR00.TGA** vas a tener que utilizar otros programas: **CarCAD** (para modificar el modelo 3D) y algun editor de gráficos (para modificar el skin del auto).

2) **CarCAD** (carcad15b.zip): Este es un típico programa de modelado 3D, y te permite abrir los archivos **.fce** previamente desencriptados con el **Wizard** (ver arriba). Presenta cuatro ventanas, una para la vista del modelo en 3D (que debe ser activada una vez abierto el programa). Las otras tres corresponden a una vista lateral, frontal y cenital respectivamente, desde las cuales podrás modificar los polígonos o los vértices del modelo alternando entre cualquiera de ellas según te sea necesario. Este programa también importa/exporta archivos de **3DStudio MAX**.

3) **Dlls.zip**: Este no es un programa en sí, sino un grupo de archivos .dll que debés descomprimir al directorio C:/Windows/System para que funcionen los programas arriba mencionados, aunque es probable que el juego mismo ya te los haya instalado.

Bueno, eso es todo lo que necesitás para resucitar al viejo **NFS IV**.

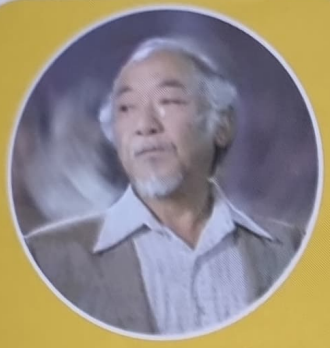
Si querés chequear los resultados que se pueden obtener invirtiendo unas pocas horas, en el **Data Disc** vas a encontrar un archivo ejecutable (Meteoro.exe), que se instalará automáticamente en el directorio del juego.

MACH 5
¡Esta joyita tecnológica disponible para los fanas del NFS!

Una vez instalado, seteando a **Serpiente Oiler** como el **Oponent Car**, con tu mejor amigo al volante del **Shooting Star** de **Rex** y vos mismo al comando del **Mach 5**, podrás revivir las emocionantes alternativas de tu propia Carrera Alpina...

EL DOJO DEL SR. MIYAGI

¡El Sensei más popular de Okinawa sufre terrible bajón!



¡Nihao, mi concubina!

Amigovia de **Sr. Miyagi** abandonarlo e irse de dojo con siniestro empleado de Laverap, ¡El **Sr. Miyagi** duramente herido en su amor propio y en su bolsillo!

Sebastián Murano:

Honorable Sensei:

Es la primera vez que le escribo, ya que el mes pasado estuve muy ocupado tratando de deducir la programación de **Locomotion** (con mediocre resultado). He observado que ciertos personajes femeninos de la serie **Saber Marionette J to X** (las marionetas malas, creo) calificarían para '**Burn up Excess**' o para '**Son de diez**', debido a sus atributos frontales. Lo que me recuerda haber visto '**El Club del Animé**' el otro día.

Ya que estamos quiero proponer estos atributos como una categoría para el **Reporte de Global**.

Mis series de animé preferidas son **Macross** y **Evangelion**, porque son serias y tristes, por eso me gustan. Creo que **Roy Fokker** debería encabezar la categoría de '**Winner del animé**'

Una pregunta, Maestro: Quisiera saber si Ud. utilizó alguna droga estimulante para curarle la rodilla a **Daniel san** en el torneo, ya que se lo veía muy caliente luego del mismo... ¿O es que el poder de su mano tiene otros efectos colaterales?

Por último, quería comentarle que el otro día pasé por la puerta de un **Cash Converter**, y mi sorpresa fue mayúscula cuando vi dentro del comercio a **Daniel san**, que intentaba vender antigüedades japonesas (las cuales yo reconozaco de su propiedad, Sensei, ya que las vi en su grandioso film). ¡También tenía un bonsai! Intenté atraparlo, pero el muy ladino se escabulló y momentos después lo vi pasar en un coche amarillo, acompañado por un tipo disfrazado de esqueleto, y haciendo gestos censurables hacia mi persona.

Siga con la revista, y no haga caso a las ofertas del diario de bolsillo, Sensei.

¡Yo quererme rematar! ¡Justo que yo prestarle valkiria de metal que traerme de **Okinawa** como recuerdo y ahora nunca más ella devolvérmela!

¡¡Hola, amigos de **Nuke**!!

Su pesada amiga **Natalia Petti** rompiendo un poco otra vez, primero que nada ya me están anotando para el 'concurso andrómeda' que quiero ese tomo original de **Saint Seiya** en mis manos (si pierdo y me suicido va a ser culpa de ustedes ^_^)

¡¡Me encantaron los openings de **Soultaker** y **Proyect arms**!! y muchas gracias por el video aficionado de **Saint Seiya** (¿se nota que me encanta la serie?). Muy bueno el CD!! y espero que pronto vuelva **Nuke TV** que era literalmente un cago de risa ^_^

¡¡Live action de **Akira**!! ¡Qué bueno que va a estar eso! Porfa no dejen de ponerlo en el CD cuando los chicos estos lo tengan terminado.

¿Por qué en la revista ya no hay más barritas con 'frases célebres' del animé? ¡¡Estaban re-buenas!! ¿Por qué las sacaron?

Yo no creo en eso de que haya un personaje más gay que el otro; simplemente que a algunos se les nota más, por ejemplo, **Hanagata** no tiene ningún problema en andar diciendo por ahí lo mucho que quiere a **Otaru**, pero hay algunos a los que apenas se les nota, ejemplo en **Candidate for Goddess** el rubio que se murió y el peliverde (no me pidan que me aprenda los nombres @_@) estaban re-enamorados pero no era tan evidente.

En peor doblaje yo incluiría tambien a **BT'x** y **Detective Conan** (¡no le podés poner **Bobby Jackson** al protagonista!, que encima no tiene nada de boby) y voto por **Aoshi Shinomori** como chabón más poderoso (en todo sentido ^_^) y para el señor **Miyagi** para la próxima presidencia!

Un saludote

Naty -alias **Priss** en la net-

¿Y si la llamo? ¿O mejor espero que me llame ella...? ¡No, mejor llamar yo porque no teniendo teléfono en pensión! ¿Alguien prestarme 20 centavos?

Camila Rodriguez

Rancagua-Chile

Estimada gente de **Nuke**:

Tal vez no les guste mi procedencia pero soy una completa fanática de su revista (de la cual tengo la colección completa). Les escribo con la excusa que ya dejen de solo de mitades de páginas para **Están Arrestados** y de una vez por todas pongan una buena edición tan completa como la que hicieron en revistas pasadas con **Slam Dunk** y a pesar de que aquel animé también me gusta mucho, me gusta mucho más

Para mandarle pañuelos al Sr. Miyagi: nukemag@ciudad.com.ar

Están Arrestados y **Robotech**.

Cambiando de tema, deberían hacer algo por nosotros los extranjeros que no podemos comprar cosas como álbumes o aviones ya que apenas venden unos pocos pósters y revistas.

¡Sin más excusas, se despide deseándoles lo mejor!

Como usted decir extranjeros muy maltratados en este país, yo coincidiendo. Yo apenas sentando cabeza y pensando que ella amarme verdaderamente y venir a descubrir terrible verdad. ¡Ella engañarme con empleado de Laverap de la otra cuadra!

¿Mujeres siendo en todos países lo mismo?... A propósito ¿podría volver a explicar eso de los aviones? ¿No me estará vacilando por lo de Aerolíneas, no?... ¡Hay, cómo la extraño!

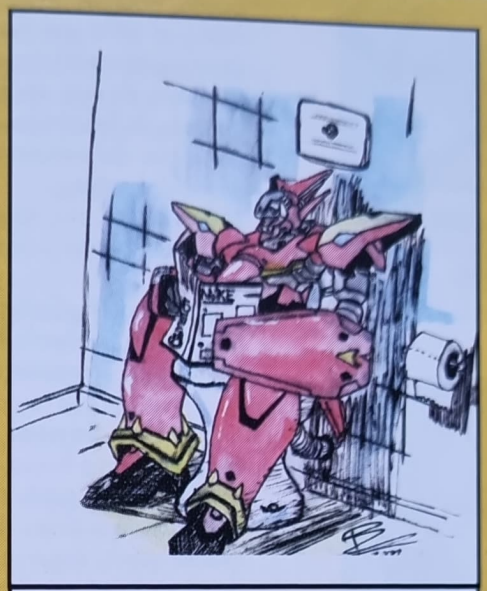
Hola, me llamo **Maximiliano Ferrando** y tengo algunas preguntas y otras cosas que comentarles.

Les cuento que su revista me encanta y me parece que es la mejor en material de manga y animé en nuestro país. Al leer la revista me puse muy contento al enterarme que van a pasar **Dr. Slump**, ya que es una serie que hace tiempo que quiero ver.

Les quiero contar que me encanta **Saint Seiya**, y por supuesto me encantaría tener el tomo 1 original, lo que pasa es que cuando puse en mi computadora el **Data Disc** (que por suerte volvió), en la parte de videos encontré un trailer sobre la **Saga de Hades**. Ahora mi pregunta es: ¿se ha editado o se editará el animé?

Bueno, los dejo, aunque pidiéndole que en los siguientes **Data Disc** también incluyan fotos de **Saint Seiya**.

Y ahora si me voy y los dejo tranquilos aunque pidiéndoles que contesten mi carta. ¡Aguante **Nuke**!



FANTASTICO ARTE DE SOBRE

Enviado al dojo por Pablo Barberán, ¡desde hoy alumno distinguido con cinturón de soga!

Jovencito, yo ya explicando que ese trailer de Caballeros Zodiacales estar hecho por fans que en lugar de andando perdiendo el tiempo y gastando plata con mujeres mejor dedicarse a hacer dibujo onda como de mi país. Como ellos siendo grandes fanas de Sensei Kurumada, usar banda de sonido de drama CD y con un ordenador y paciencia inventar ese trailer.

Konnichiwa **Señor Miyagi**, hola amigos de **Nuke**: soy **Pablo** de José

¡Ganador del Concurso de Andrómeda!

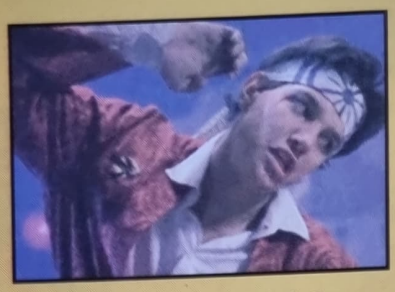
¡El **Jefe Amamori** al rescate! Como el maestro está terriblemente deprimido y no puede subir la escalera a buscar el tomo 1 de **Saint Seiya** que tenía escondido debajo de la cama, el encargado de dar el veredicto sobre este concurso de Andromeda será nuestro científico favorito. Señoras y señores, el ganador es:

Germán Irruti de Capital, ¡quien puede pasar por la redacción con su documento a retirar el premio!

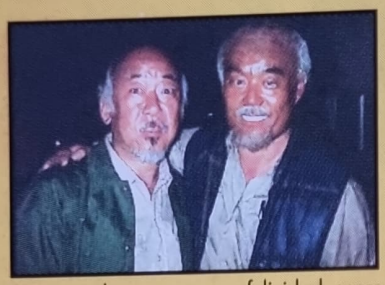
LA COLUMNA DE GODINES

¿Qué onda, chavos? Esta gente de Nuke no deja de molestarme y nuevamente me han pedido que les diga unas líneas. Lo que ellos no saben es que estamos en épocas de parciales aquí en lo de Jirafales. En esta ocasión como no había jueguitos para comentar me dijeron que les hable sobre mi experiencia con los juegos online. Bueno, yo no tengo ni internet (Nota del Editor: la columna de Godines se graba en cassette, TDK preferiblemente) pero recientemente nos ha llegado a México un programa de televisión donde se puede jugar interactivamente. ¡Así es! ¡He participado de A Jugar con Hugo! Debo confesar que al momento de llamar estaba muy nervioso, y sudaba mucho, pero una vez que me puse a los controles del teléfono (nuevamente le usé el teléfono a Ñoño, porque el mío no tiene botonitos para marcar, sino una rueda con agujeritos) todo resultó muy bien. A mí me confundía mucho esa chica llamada Gaby (aunque cada vez que la veía sentía una extraña sensación como de calor, casi la misma sensación que me da cuando veo salir a la Popis del baño...) que me gritaba todo el tiempo. ¡A Godines no le gusta que lo ayuden! El caso es que tenía que ir saltando con un muñequito igualito al Chavo del 8 pero sin la gorra de jubilado, unos troncos a medida que recogía bolsitas con mágicos tesoros. Les confieso que me gustó mucho, pero lamentablemente no he podido ganar la bicicleta porque al final una bruja se me escapó. Y todos se rieron de mí. Por eso quiero jugar nuevamente. ¡Exijo revancha! Pero tendré que esperar nuevamente a que me invite Ñoño a su casa porque más vale que pague él la cuenta telefónica por una llamada a larga distancia. ¡Hasta el mes que viene, amiguitos!

DOS MOMENTOS KODAK DEL SR. MIYAGI



¡En ésta, turro de **Daniel San** ponerse como loca porque me tomé su esmalte de uñas!



Acá cuando yo recuperar felicidad, ¡pero ser sorprendido por inescrupuloso paparazzi de la noche porteña en la puerta del Gigante del Once!

C. Paz y tengo 16 años.

Les escribo para saludarlos y refelicitarlos por la mejor revista de animación japonesa de la Argentina.

Les comento que me gusta el animé, pero no solo por la animación o las historia, sino también por los alucinantes temas que propone cada serie. Entre mis temas favoritos se encuentran: **The Real Folk Blues** de **Cowboy Bebop**, **Fly Me to the Moon** de Eva.

Les pido a todos los que tengan temas de animé se comuniquen conmigo a magoclow@starmedia.com

¡Muchas gracias y sigan así!

PD: **Señor Miyagi** ¿piensa poner un dojo?

Desgraciadamente yo ya no la pongo más, estimado amigo...

¡Qué tal, gente de **Nuke**! En hora buena volvieron a sacar el CD, el material de ambos es muy bueno, además, la información y el estilo que tienen para escribir está copado :) El motivo de este emilio es, además de felicitarlos, para participar del concurso 'no saquen al señor **Miyazaki**' plis, su sección tiene buena onda.

¿Miyazaki? ¿Quién es Miyazaki? ¿Teniendo hermana para presentarme?

Konichua **Sensei Miyagi**... me llamo **Luciano** y la gente me llama Layito o Kalas. Le cuento que la degenerada de mi ex logró ser publicada cuando el correo lo manejaba el cerebro en el frasco. Además, la inmunda logró ser publicada por la revistita esa ke sale cada milenio.

Entenderá mi odio, así que publíqueme o me veré obligado a patear su peludo trasero hasta Okinawa (además me compré su coñemu).

Tengo 20 años y me arrastraba como el editor por el mundo buscando mangas sobrevaluados y derruidos por la ciudad en los ´80s, también concurría a esas animé parties pseudo-cultistas ¡¡y como olvidarme del fanzine **Ran**!! ¡El Chokuzoka argento!

Había escrito otro mail, pero me obligaron a cambiarlo ¡porque en ese les pedía que sacaran el CD de nuevo! ¡Gracias! CD strikes back! y **Nuke TV** se viene de nuevo a pervertir nuestras mentes. ¡Rescaten al **Marto sensei** de las manos de **Nivel X** y tráinganlo a **Nuke TV**!

Ahora sugerencias para que usted sensei aplique cuando descubra su potencial: elimine a todos y tome control de **Nuke** como dicen los manuscritos del Mar Muerto.

¡Agreguen jueguitos hentai! ¡Agreguen imágenes hentai! En una palabra: ¡HENTAI! ¿Lo decimos a coro sensei? ¡HENTAI!

Bueno, me voy despidiendo, deseando que agarre a **Daniel-san** y lo demuela con la gruya.

¡Desde el **Uchuu Senkan Yamato Luciano Paye**!

¡Luciano, traduciendo su mail me han vuelto las ganas de seguir viviendo! ¡Su mensaje inspirarme y yo ya corriendo a kiosko de la vuelta para ver si pudiendo robarme una Humorsex.

Qué tal, **Sr. Miyagi**, cómo lo trata **Bs. As.**, espero que bien. **Nuke** 13 tiene notas muy interesantes, pero la que más me gustó fue la de **Silent Möbius** y a pesar de no haber visto ni un solo capítulo me pareció interesante la historia, pero me dio mucha risa la cara de **Kia Asamiya**, la verdad es que tendría que pedirle permiso y dibujarse una cara nueva ¡¡porque parece uno de los sapos de las **Tortugas Ninjas**!!

Antes de despedirme, les pido si para el próximo **Data Disc** podrían poner algunas imágenes de **Saint Seiya**. Ahora sí me voy. ¡Hasta la vista, **Don Miyagi**!

¡Ustedes sí que tener poder! ¡Eso de la cara de Asamiya hacerme reír como cuando Daniel san venirme a pedir que yo enseñarle Karate... ¡Vamos, vamos que un par de cartas más y yo ya casi dejando de extrañar a esa turra!

¿Qué tal, **Sr. Miyagi**? Por aquí todo bien, aunque sea por el momento... distinto será cuando termine de leer la última **Nuke** y me quede aburrida, sola con mis nuevos libros de derecho.

A decir verdad, hace poco que los conozco... fue gracias a un amigo que me pasó una de sus revistas, y cuando vi la última en el quiosco... "$" (se supone que las comillas son alitas... bueno imaginenselo!!). En realidad hace poco que entré en este gran universo, desde siempre me gustaron los 'dibujos', y ahora cuando me vine a la Capital y encontré a una amiga que también le gustan, fue cuando desperté de mi largo letargo...

Para escribir al Dojo, o participar en el concurso mandar carta a:
NUKE - Laprida 1898, 11° "G"
(1425) Capital Federal

Ahora es cuando disfruto de mi infancia, ya que me fichan de infantil. Estuve probando los mods, para juegos de **PC**, bah, el de Los Sims, y por tanto puedo suponer que **Homeworld** es un juego, no puedo esperar para conseguirlo y verlos...

PD 1: Estoy totalmente de acuerdo con **Marisa**, ni siquiera Touya Kinomoto es tan-extra-demasiado-súper evidente, y eso que lo es...

Además, cuando encuentre a su apellido plagiador, deje que yo me encargo de él.

PD 2: Ya no soy una niña y además pasó la fecha, pero si esto evita que te reemplacen por **Jackie Chan** corro a buscarme lo que quiera que sea eso...

PD 3: Ya dije que no era una niña y además soy hermana mayor, ¿necesito algo más para pasar a buscar el tomo 1 de **Saint Seiya**?... Joda, joda... aunque no me enojaría... Me encantó verlos creciditos en el trailer, se les nota el pelo más largo y algo de lo que decían pude adivinar; de todas formas, me cagué de risa con el sonido de la sala.

Un gran sayonara, **Sr. Miyagi**. Y a modo de amenaza: pronto tendrá noticias mías...

Carolina

¡Oiga, Ud. decir eso pero bien que después bien que arrugando eh! Todas quieren colgarse de mi fama y de mis objetivos que van más allá de lo evidente...!

Sr. Miyagi:

Comencé como lector de **Nuke** hasta el número 5 porque después me fui quedando sin plata, pero pude conseguir el glorioso Nro. 12 donde Ud. dirige el correo. Eso me llenó de alegría ya que es mejor hablarle a un sensei que a un seso que por ahí te hace burlas mientras le hablás. Además no tiene todos los **Momentos Kodak** como los que usted tiene.

Tengo un par de preguntas para hacerle:

1) ¿Conoce al **Jefe Amamori**?

2) Si a Ud. le decían Astroboy y a Patricio Land le dicen Leiji Matsumoto, ¿cómo le dirán a Martín Varsano?

3) A Daniel san no lo vi, pero al **Sailor Moon** (a.k.a Chapita) lo veo pasear todos los sábados por el centro (Corrientes entre Uruguay y Talcahuano) con su vistoso traje Marinero Lunar. Es violento.

4) ¿Sabe si Editorial PowerPlay editará algún manga?

5) ¿Tiene idea Ud. qué pasó con la chica que **Daniel san** dejó en el Japón?

6) ¿Cómo sigue la carrera artística de **Toko y Kanto**?

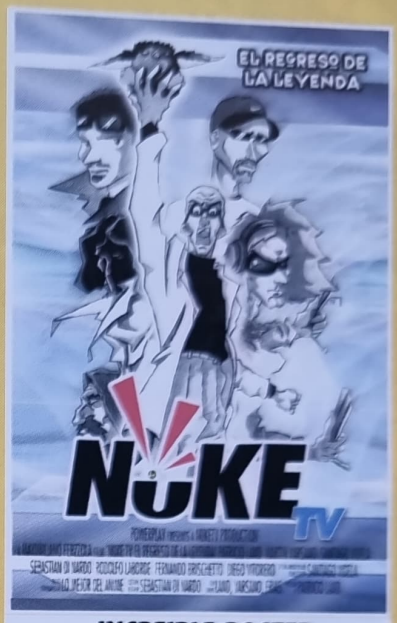
Saludos a los que me conocen y a los que no también, así no se sienten mal. ¡Aguante **Getta Robo**, **Aoi Nanase** y el **Matsu**!

Sr. Miyagi ¿hizo algún dueto con el **Sensei Poder**?

Cortito porque se me acaba el cuadrado de escribir: 1) Claro, 2) El amigo de Bobby Goma 3) ¡Y qué lo diga! ¡Una vez tirarme sillón por la cabeza! 4) Muy pronto grandes noticias 5) Todavía sigue yendo a terapia 6) ¡Al parecer teniendo contrato de exclusividad con Mareko!

Bueno, esto siendo todo por hoy, ¡yo ya estando mucho mejor así que estimados discípulos por favor no preocupando por mí! ¡Ahora ir a bar de la vuelta a mangar un fernet porque hasta mes que venir se me va a hacer largo...!

El Sr. Miyagi



INCREIBLE POSTER

Que se mandó Chicho con el dibujo que nos envió **Matías Montenegro**

Miyagi de gira por Monte Chingolo promocionando nuestra revista

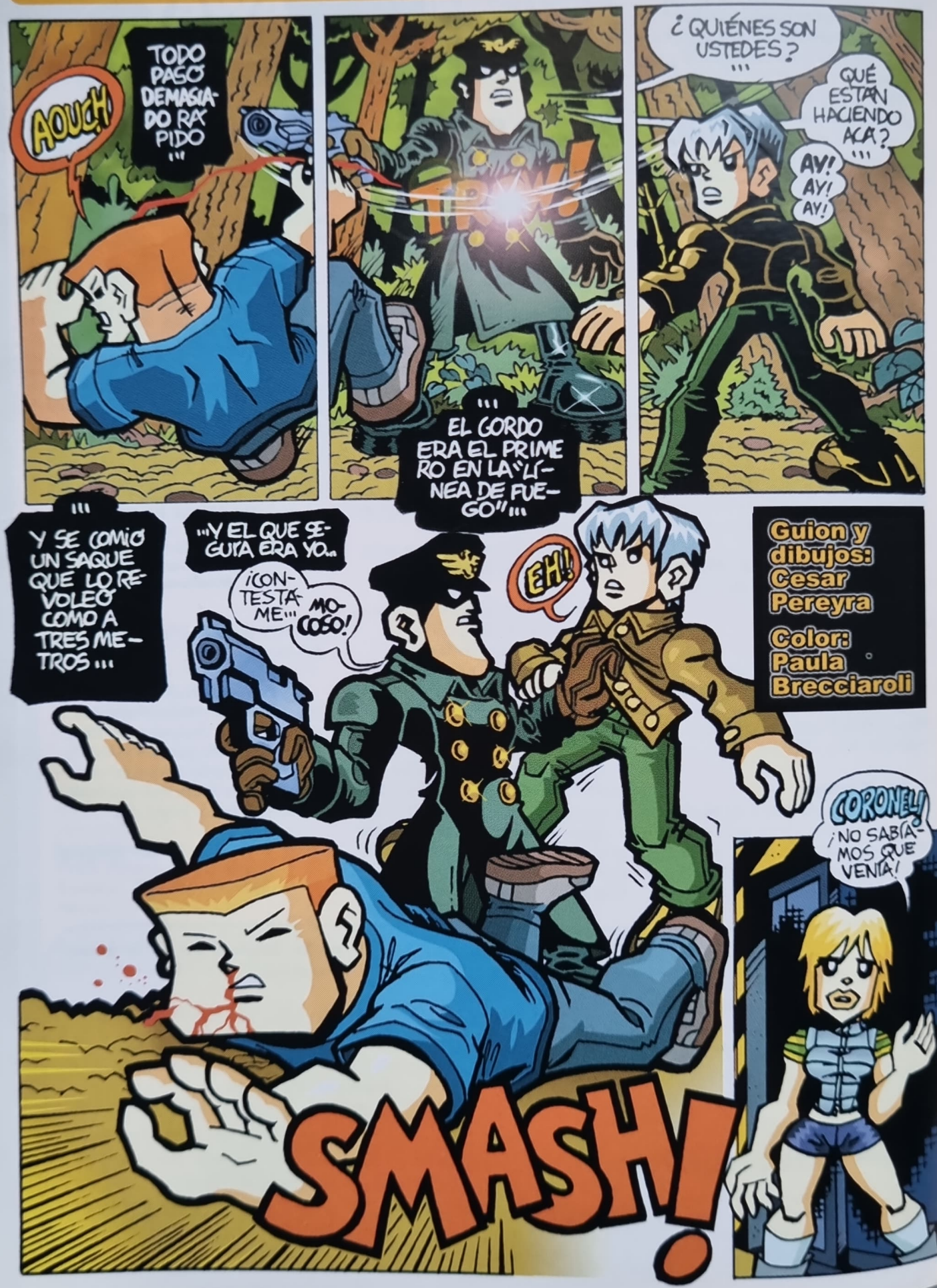
¡Ultimo momento! ¡Al Sr. Miyagi ya se le pasó el bajón!

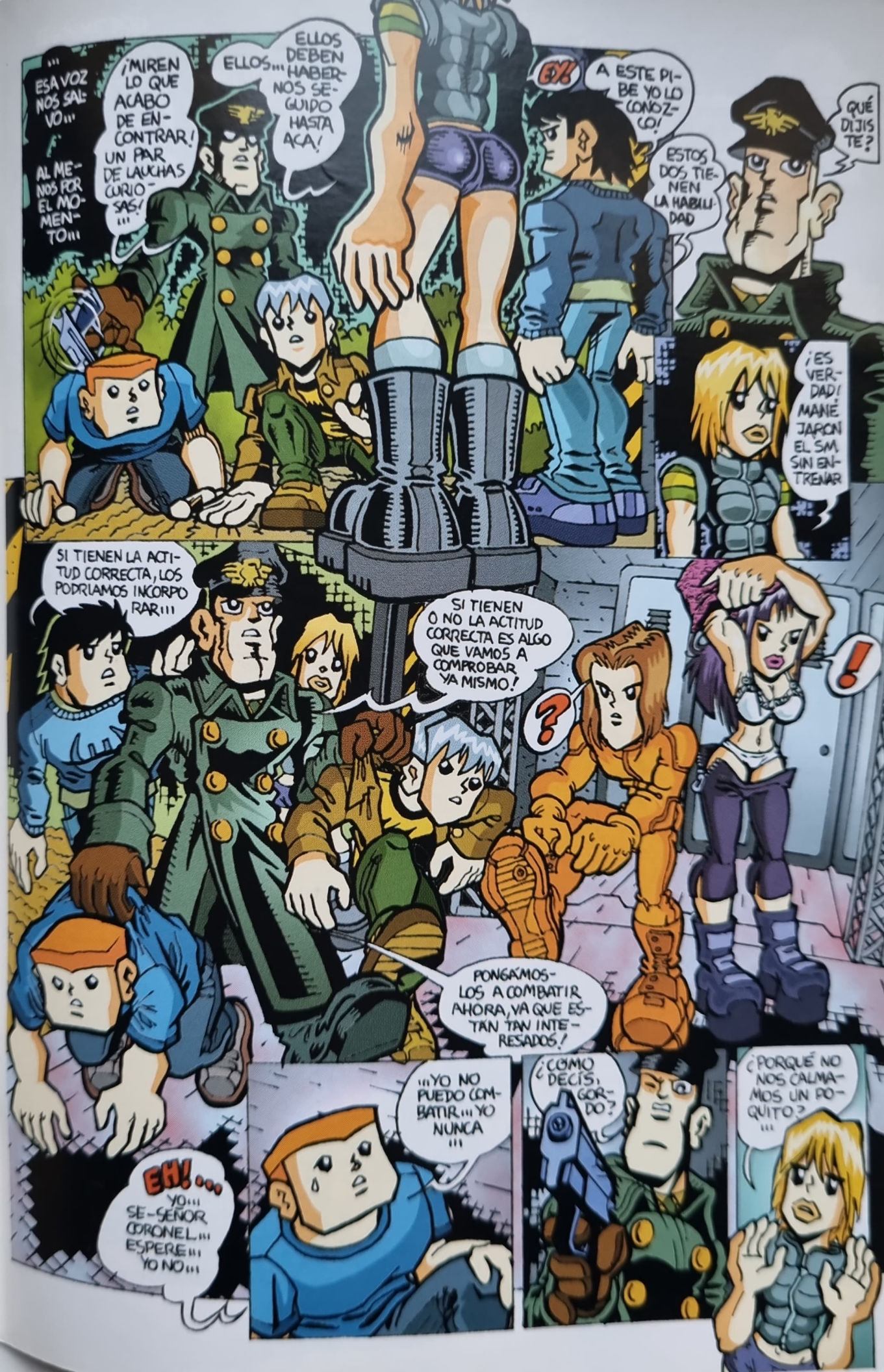
Lo pescamos in fraganti a la salida de la grabación de su nueva película con Adam West en Bariloche, y para festejarlo te invita a participar del concurso **Rurouni Kenshin**.

Para participar tenés que ver el video de Nuke TV que se encuentra en el Data Disc (en la carpeta Videos/Varios) y enumerar por carta o e-mail los nombres de las series de animé que en él aparecen.

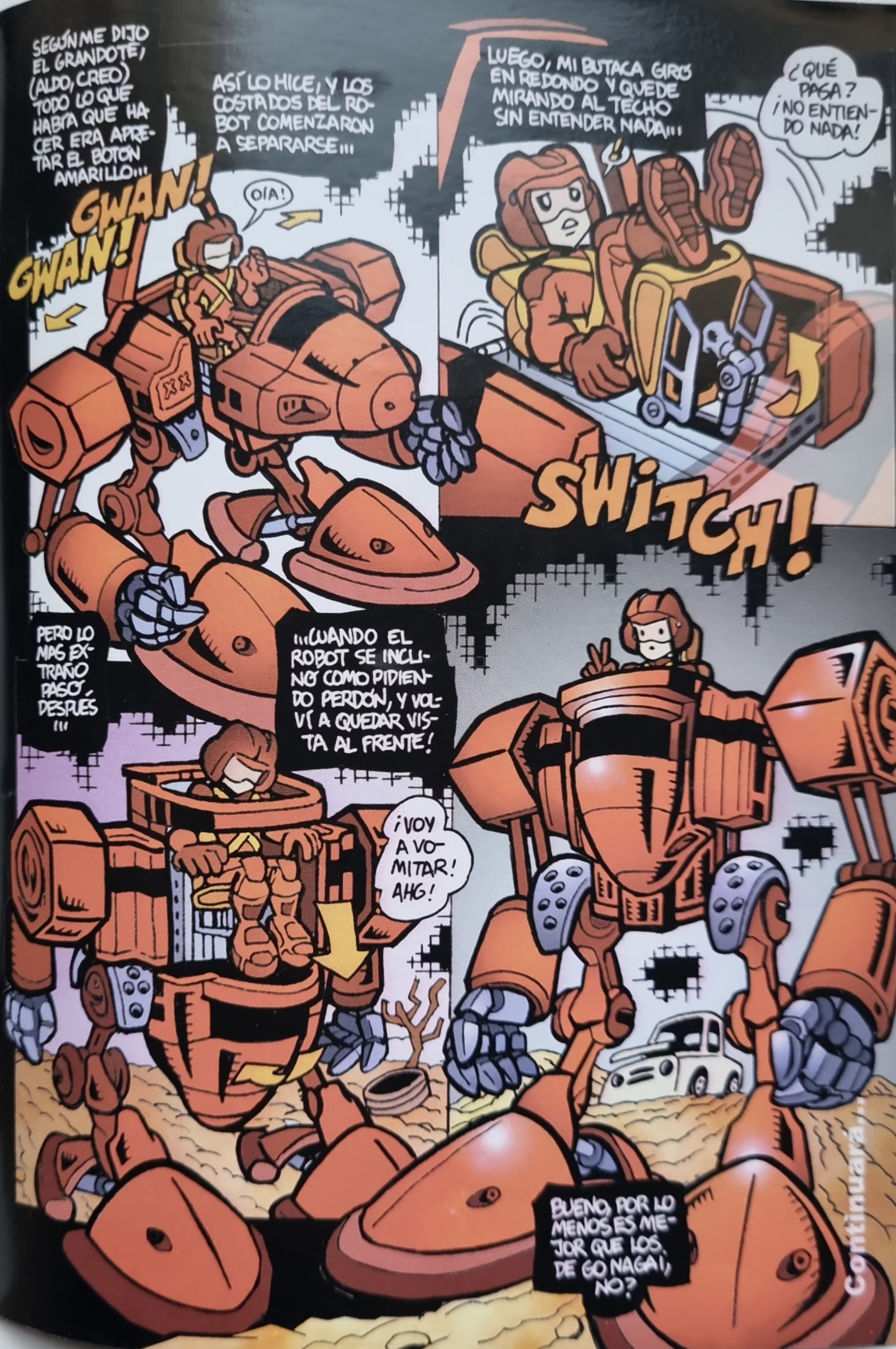
¿El premio? ¡Un Art Book japonés de Rurouni Kenshin!

ACADEMIA CHOKUZOKA




...
ESA VOZ NOS SALVÓ...
AL MENOS POR EL MOMENTO...
¡MIREN LO QUE ACABO DE ENCONTRAR! UN PAR DE LAUCHAS CURIOSAS!...
ELLOS... ELLOS DEBEN HABERNOS SEGUIDO HASTA ACÁ!
EY!
A ESTE PIBE YO LO CONOZCO!
ESTOS DOS TIENEN LA HABILIDAD
QUÉ DIJISTE?
¡ES VERDAD! MANEJARON EL SM SIN ENTRENAR
SI TIENEN LA ACTITUD CORRECTA, LOS PODRÍAMOS INCORPORAR...
SI TIENEN O NO LA ACTITUD CORRECTA ES ALGO QUE VAMOS A COMPROBAR YA MISMO!
?
!
PONGÁMOSLOS A COMBATIR AHORA, YA QUE ESTÁN TAN INTERESADOS!
EH!... YO... SE-SEÑOR CORONEL... ESPERE... YO NO...
...YO NO PUEDO COMBATIR... YO NUNCA...
¿CÓMO DECÍS, GORDO?
¿PORQUÉ NO NOS CALMAMOS UN POQUITO?...

NO CUENTEN CONMIGO SI DE PELEAR CONTRA ESOS ENANOS SE TRATA... NO ME PIENSO REBAJAR A!!!
SUFICIENTE!
BASTA DE DISCUSIONES! ¡ACÁ VA A PELEAR EL QUE YO DIGA!... Y VOS, ERIKA, YA QUE SOS LA PRESIDENTA DE ESTE CONSEJO, VAS A DAR EL EJEMPLO !!!
TRANQUILO... EL CORONEL SE PONE LOCO PERO DESPUES SE LE PASA...
NO TENGAS MIEDO !!!
EL QUE ME PREOCUPA ES EL OTRO! !!!
YO ESTABA MÁS PREOCUPADO QUE ÉL!... EL DISPARATADO GIRO DE LOS ACONTECIMIENTOS...
...ME PONTA DE PRONTO EN LA PIEL DE UN PILOTO VERDADERO !!!
...Y ASÍ FUE QUE ME VI AL MANDO DE UN CHOKUZOKA BAJANDO HACIA UN NIVEL SUBTERRÁNEO !!!
LO QUE HABÍA AHÍ ABAJO ERA AUTÉNTICAMENTE PESADILLESCO...
UN PÁRAMO DESIERTO, DEL TAMAÑO DE UN ESTADIO, SEMBRADO DE DESHECHOS, A MANERA DE OBSTÁCULOS...


SEGÚN ME DIJO EL GRANDOTE, (ALDO, CREO) TODO LO QUE HABÍA QUE HACER ERA APRETAR EL BOTÓN AMARILLO!!!
GWAN! GWAN!
ASÍ LO HICE, Y LOS COSTADOS DEL ROBOT COMENZARON A SEPARARSE!!!
OÍA!
LUEGO, MI BUTACA GIRÓ EN REDONDO Y QUEDÉ MIRANDO AL TECHO SIN ENTENDER NADA!!!
¿QUÉ PASA? ¡NO ENTIENDO NADA!
SWITCH!
PERO LO MÁS EXTRAÑO PASÓ DESPUÉS!!!
!!!CUANDO EL ROBOT SE INCLINÓ COMO PIDIENDO PERDÓN, Y VOLVÍ A QUEDAR VISTA AL FRENTE!
¡VOY A VOMITAR! AHG!
BUENO, POR LO MENOS ES MEJOR QUE LOS DE GO NAGA!, NO?
Continuará...

strong-adv.com

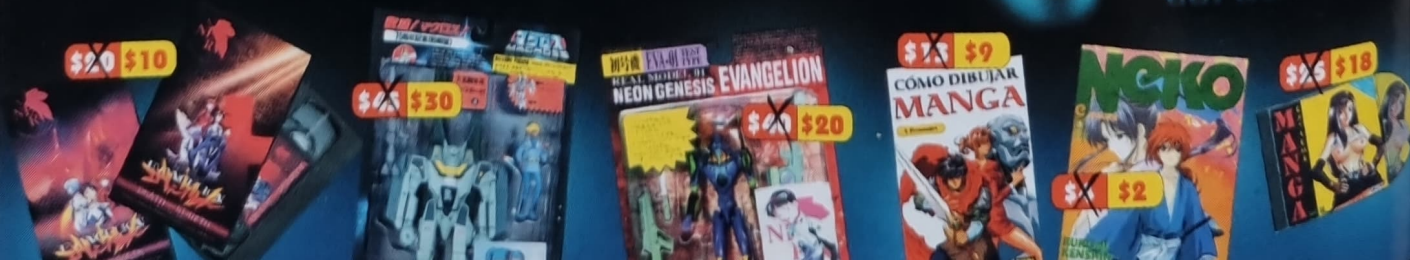
DESPUES DEL ACUERDO CON EL FMI

LLEGA EL TAN ANUNCIADO ALIVIO ECONÓMICO DEL EXTERIOR

LLEGÓ A ARGENTINA EL SENSEI DE LOS DESCUENTOS

UN CAMELOT INCREIBLE

Vos ya lo conocés. No es un político ni un economista, es el Sensei de los Descuentos, que por segundo año consecutivo trae a Camelot más de 500 ofertas con descuentos de hasta un 50%.

Av. Corrientes 1388. Cap. Fed. Tel. 4374-6152
"envíos al interior" CONTRA REEMBOLSO Venta telefónica 4373-2902
www.camelot-comics.com.ar ventas@camelot-comics.com.ar

Camelot COMIC STORE